DWIE PEŁNE WERSJE PO POLSKU: BROKEN SWORD II • CAR TYCOON

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

TOP SECRET

2xCD-ROM

cena 15 zł w tym 7% VAT

Indeks 370487



nr 12/2002-1/2003 • GRUDZIEŃ-STYCZEŃ

10 HITÓW ROKU 2003

DLA NICH WARTO HUCZNIE POWITAĆ NOWY ROK

BROKEN SWORD II
THE SMOKING MIRROR

© Revolution Software Ltd. Broken Sword jest zarejestrowanym znakiem firmy Revolution Software Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydane na licencji udzielonej przez firmę Sold Out Sales & Marketing Ltd. Polonizacja wykonana przez zespół polskiego dystrybutora Cenega Poland (d. IM Group). Remastering na 1 CD wykonany przez zespół Axel Springer Polska. Dystrybucja wyłącznie z miesięcznikiem Top Secret.

Tu powinno znajdować się pudełko z dwiema płytami CD. Jeżeli go brakuje, reklamuj egzemplarz u kioskarza

PEŁNA WERSJA

TS

Numer 12/2002

Polacy robią halo
Chrome

Przygody po odsiadce
Gothic II

Nowe szaty króla strzelców
FIFA Soccer 2003

Icewind Dale II
Jak nie zostać na lodzie

TOP SECRET #57
GRUDZIEŃ 2002-STYCZEŃ

READ.ME

Każdy dąży do tego, by stać się lepszy. My nie. Samo nam jakoś wychodzi. My tylko robimy swoje, a czasem także cudze. Na przykład poprawiliśmy umieszczoną w tym numerze polską wersję Broken Sworda II, bo w poprzednio wydanej wersji tłumacze nie do końca wiedzieli, co tłumaczą (szczegóły na stronie 90). Za to potem zapewne musieli się gęsto tłumaczyć.


Marcin Przasnyski
Aleksy Uchański

Dorzuciliśmy też do pisma drugą pełną wersję, Car Tycoona w wersji PL. To nie tylko świąteczny prezent: dzięki umieszczeniu w Top Secrecie dwóch różnych gatunków gier zwiększamy szansę, że trafimy w wasze gusta.

Nasze życie staje się łatwiejsze dzięki waszym uwagom, koncepcjom i postulatom płynącym nieprzerwanie do redakcji drogą bezpośrednią i poprzez forum na stronie www.top-secret.pl. Nie wszystkie możemy wprowadzić w życie od razu, części w ogóle. Trudno jest zadowolić wszystkich i pogodzić gusta różnych ludzi, którzy mają jedną wspólną pasję – gry. Cała reszta różni się, oscylując od katalogu bielizny damskiej, przez Big Brothera z członkami redakcji w rolach głównych, po encyklopedię Gwiezdnych wojen.

W kolejnych wydaniach będziemy więc wprowadzać i rozwijać rubryki związane z grami. Reszta tematów musi na razie poczekać.

Następny raz spotkamy się na początku stycznia. Jako ludzie honoru nie chcemy konkurować o wasze względy z wigilijnymi karpiami w galarecie i marynowanymi śledziami. Walka z martwymi rybami byłaby nie fair.

Życzymy Wesołych Świąt i dużo gier pod choinką, co najmniej tak dobrych, jak w zapowiedziach specjalistów od marketingu. Niemożliwe? Od tego są życzenia!

POD(W)STĘPNIAK

Ludu grający miast i wsi! Źle się dzieje w państwie duńskim, ale tym się nie zajmiemy. To sprawa Duńczyków. Ważne, że u nas dzieje się nie lepiej. Sprawa jest poważna: redakcja w Tyldzie robi żarty, w dodatku nieudolnie. Chodzi o trzymanie poziomu, a redaktorom się wydaje, że jako człekokształtni mają trzymać pion. Z czym też bywają kłopoty.

Dlatego na zebraniu anonimowych członków naszego stowarzyszenia przegłosowaliśmy imiennie zorganizowanie aktu, tym razem terrorystycznego. Jeśli nie wmiesza się do tego Specnaz, wszyscy przeżyją. Teraz to my użyjemy gazu. Jako ludzie szlachetni – szlachetnego. Mamy nadzieję, że neon wystarczy, by oświecić redakcję.

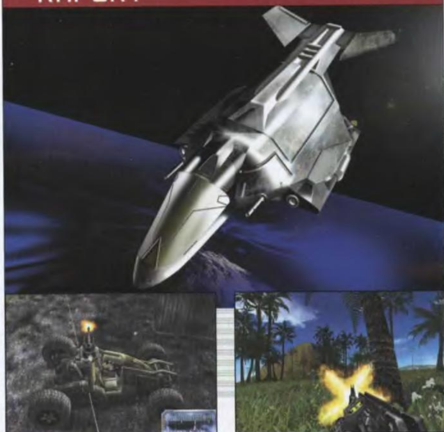
Na wypadek niepowodzenia opracowaliśmy też plan B. Zakłada on realizację operacji dywersyjnej tak tajnej, że ci, co ją będą realizować, nie wiedzą jeszcze, że żyją. Ale jak się dowiedzą, w najbliższym numerze z Tyldy znienacka usuniemy Horoskop. To będzie pierwsze poważne ostrzeżenie!

Poza tym nie planujemy żadnych akcji, nawet na Warszawskiej Giełdzie Papierów Wartościowych. Siedzimy w ukryciu i patrzymy redaktorom na ręce, a także, z pewnym obrzydzeniem, na nogi. Mamy pierwsze wyniki: Cubituss był 27 października w McDonaldsie, zamówił zestaw z dwoma cheeseburgerami, biorąc do frytek trzy (!) pojemniki z ketchupem. ZooltaR w sierpniu wyleciał, choć jeszcze nie z redakcji, tylko do Brazylii trenować capoeirę. Wciąż jednak nie potrafi powiedzieć po portugalsku podstawowego zdania: „Odejdź człowieku, bo cię kopnę w krocze". Umie za to kopnąć w krocze, co czyni go równym dresom czytającym TS-owe SMS-y. Elektryczny wyjeżdża w piątki z Warszawy drogami numer 7 i 10. Nie wiemy, dokąd dojeżdża, bo ostro pedałując, zerwaliśmy łańcuch koło smażalni ryb w Kikóle, carramba. Kiedyś jednak zgłębimy i tę tajemnicę.

Stańcie się tuńczykami, czy jakoś tak, jak mawiają Anglicy.

Podpisano – anonimowi przedstawiciele radykalnie konserwatywnego Tajnego Stowarzyszenia do Walki z Anoreksją Umysłową im. Kopalnego

RAPORT



30 Chrome

RAPORT

PORADNIK



70 Icewind Dale II



TAPETA



26 C&C Generals

WERDYKT



60 FIFA Soccer 2003

RAPORT



36 Gothic II

NASZA LISTA POWSTAWAŁA BEZ UŻYCIA FUSÓW I SZKLANYCH KUL

10 PRZEBOJÓW ROKU 2003

Chociaż w przyszłym roku ukażą się głośne kontynuacje znanych hitów, głęboko wierzymy, że jakaś niskobudżetowa produkcja zachwyci graczy

Rok 2002 zbliża się ku końcowi. Wraz ze świętami do sklepów trafi znakomita większość długo reklamowanych hitów, a w styczniu przetrawimy ich niedobitki, których wydawcy nie zdążyli rzucić na rynek w najlepszym czasie. I co dalej?

Wybraliśmy 10 tytułów, które naszym zdaniem staną się przebojami przyszłego roku. Wszystkie hity, w które zagramy od stycznia do grudnia 2003, są już w produkcji, bowiem obecnie stworzenie gry zajmuje około dwóch lat. Ze względu na niekiedy odległy termin premier naszej dziesiątki hitów działy marketingu producentów i wydawców niekiedy podają mało informacji na ich temat. Dla nich najważniejsze są świąteczne żniwa. My jednak przebiliśmy się przez ten mur milczenia. Wśród wytypowanych przez nas tytułów aż dziewięć to kontynuacje lub przeniesione na PC gry konsolowe. Wydawcy obawiają się ryzyka i promowania niesprawdzonych projektów. Wielka szkoda, zwłaszcza że kłopoty z przebiciem się mieli twórcy niejednej słynnnej gry. Wystarcza wspomnieć losy Gabriela Knighta, którego Sierra nie odrzuciła tylko dzięki uporowi Jane Jensen oraz Civilization, która miała ukazać się tylko pod warunkiem, że Sid Meier zrobi grę o agentach Covert Action (całkiem udaną, ale kto ją dziś pamięta?). Według wydawcy, firmy Microprose, agenci byli wówczas popularni, a budowa cywilizacji – nudna.

Podobna sytuacja może mieć miejsce dzisiaj. Trudno nam powiedzieć, czy jacyć zapaleńcy nie robią rewolucyjnej gry, która znienacka pojawi się na rynku i odniesie sukces na miarę Counter-Strike'a. Jednocześnie zdajemy sobie sprawę, że produkcja gry pochłania coraz więcej pieniędzy i czasu, co coraz wyżej ustawia barierę wejścia – kosztów, które trzeba ponieść, żeby w ogóle wyprodukować cokolwiek.

Jedyną całkowicie oryginalną produkcją w wytypowanym przez nas gronie jest Republic: The Revolution, którego skala zmalała nieco przez cztery lata prac. Już nie całe państwo, a jedno miasto, już nie porwanie za sobą całego społeczeństwa, a jedynie mieszkańców owego miasta. Niemniej jednak głęboko wierzymy w, nomen omen, rewolucyjność tego tytułu.

Pomimo coraz silniejszego ataku konsol gracze pecetowi wciąż mogą liczyć na w pełni oryginalne produkcje. Komputerowe gry FPP ciągle przewyższają swe konsolowe odpowiedniki przede wszystkim dużo wygodniejszym sterowaniem, ale również bardziej rozbudowanym trybem multiplayer, którego nowy standard wyznaczył Battlefield 1942.

Strategie wszelkich rodzajów również pozostaną na komputerach i na nich będą się rozwijać, dopóki pecety będą atrakcyjną platformą do gier w ogóle. Konsolowi gracze nie trawią tego gatunku, a próby ich przeniesienia z monitora na telewizor w większości wypadków kończą się niepowodzeniem.

Choć niemal wszystkie wybrane przez nas gry są kontynuacjami, każda z nich ma dostarczać nowych, niezapomnianych doznań, takich jak przemierzanie najbardziej znanych miejsc Azeroth znanych z Warcrafta III, przeżywanie przygód w dobrze znanym świecie Star Wars, pojedynki z zombiakami i rycerzami piekieł w Doomie III czy przejechanie wyścigu jako Colin McRae 3.0. Przy tym mają wnieść pomysły, które z różnych powodów uważamy za bardzo obiecujące i wzbogacające gatunki reprezentowane przez te gry.

Czy tak się stanie, napiszemy w przyszłym roku, bowiem na razie opieramy się na informacjach twórców. Po pierwszym stycznia zaczniemy im patrzeć na ręce. (dm)

REZERWOWI

Wiele tytułów otarło się o nasze notowanie. Ale niestety nie przygotowujemy listy stu najlepszych gier 2003 roku

Poza pierwszą dziesiątką

Full Throttle 2
Kultowy Ben wraca, a wraz z nim odżywający ostatnio gatunek gier przygodowych. Autorzy zapowiadają, że druga część przygód słynnego harleyowca będzie pełna minigier zręcznościowych. Zamarliśmy. Na chwilę. Bo przecież w starej przygodówce LucasArtsu elementy zręcznościowe były i nie przeszkadzały.

O.R.B.
Na pierwszy rzut oka bitwy potężnych statków kosmicznych wyglądają w tej grze prawie tak dobrze jak w Homeworldzie 2. My bardziej jednak ufamy sprawdzonym specjalistom z Relic Entertainment. Czy się mylimy? Okaże się w połowie roku.

Counter-Strike Condition Zero
Zanim rynek zawojuje Halo, Gearbox chce jeszcze zarobić na płatnej wersji kultowej sieciowej strzelaniny. Scena CS-a ma już jednak kilka lat i nie mamy pewności, czy ta odsłona gry podbije serca nowych graczy.

Ghost Master
Strategia czasu rzeczywistego odchodząca od klasycznego modelu zbuduj-wyszkol-zabij może podbić listy przebojów. W roli władcy duchów straszymy, przerażamy i wypędzamy nieproszonych gości z naszych przytulnych rozsypujących się domów.

The Movies
Peter Molyneux coś kręci, ale jego nowa produkcja może nieźle nakręcić graczy. Weźmiemy udział w tworzeniu historii kina, nakręcimy pierwszy pocałunek i pierwszy w pełni udźwiękowiony film. A może nawet pierwszy film ze Schwarzeneggerem.

Command & Conquer Generals
Westwood odczuwa zmęczenie serią Command & Conquer, więc misję stworzenia nowej części powierzono firmie EA Pacific, znanej jak na razie ze stworzenia dodatku do Red Alerta 2. Na stronie 26 pokazujemy najciekawsze screeny.

CODEMASTERS PONOWNIE USTANOWI NOWY STANDARD

Colin McRae Rally 3

Wcielimy się w samego Colina McRae i wystartujemy w barwach teamu Forda. Przez trzy sezony będziemy walczyli o tytuł rajdowego mistrza świata



W Colinie McRae Rally 3 autorzy z Codemasters postanowili całkowicie zmienić założenia. W trybie kariery nie wybierzemy sobie samochodu, tylko wcielimy się w samego Colina McRae i w jego skórze, czy raczej teksturze, postaramy się zdobyć rajdowe mistrzostwo świata.

Cykl wyścigów obejmuje sześć rajdów, a nasz cel jest prosty – odstawić konkurencję i zdobyć upragnione trofeum. Kariera McRae będzie trwać tylko trzy sezony – czy to wystarczy, żeby poznać wszystkie trasy?



Gra ma być dużo trudniejsza od swoich poprzedniczek, a jednocześnie znacznie bardziej prawdziwa. Model zniszczeń naszego Forda Focusa będzie szczegółowy, więc po efektownym przytarciu o skałę stracimy błotnik bądź drzwi. Każde uszkodzenie będzie miało wpływ na to, jak samochód zachowuje się na drodze, a zmasakrowanym autem nie dotrzemy do mety.

Wypadnięcie z trasy oznacza koniec wyścigu, ale nie koniec sezonu – po prostu w kolejnych rajdach mocniej przyłożymy się do jazdy. Na szczęście o całkowite zniszczenie samochodu będzie jednak nieco trudniej niż w rzeczywistości. Na dodatek nasz kierowca i jego pilot wyjdą bez zadrapania nawet z najbardziej spektakularnych wypadków.

W Colinie 3 nie będziemy szczegółowo ustalali planu działania teamu serwisowego. Po przyjeździe na metę po prostu powiemy, co nie działa i co mają zrobić mechanicy, ale nieraz okaże się tuż przed startem, że serwisantom nie udało się zlikwidować wszystkich usterek.

Sam rajd ma być niesamowicie realny. Twórcy wyścigów non stop współpracowali z teamem Forda, dzięki czemu zyskali dostęp do szczegółowych danych. Nasz Ford Focus będzie opisany olbrzymią liczbą parametrów, które zmieniają się w zależności od tego, jak ustawimy nasze auto na konkretny rajd, a także które elementy karoserii czy silnika zgubimy przez nieostrożną jazdę.

Wygląda więc na to, że seria Colin McRae Rally zyska nowy wymiar i wreszcie zostanie zasłużenie uznana za rasowy symulator nawet przez wiecznych malkontentów wytykających jej zręcznościowy charakter rozgrywki.

Autorzy nie chcą jednak uwięzić graczy w jednej tylko karoserii. W nowym Colinie siądziemy za kierownicami takich potworów, jak Mitsubishi Lancer EVO 7, Subaru Impreza WRX 44S, Citroen Xsara Kit Car, Ford Puma Rally, Citroen Saxo Kit Car, Fiat Punto Super 1600 i MG ZR. Poprowadzimy również słynne samochody rajdowe z lat osiemdziesiątych, wśród których znajdą się Ford RS200 czy Lancia 037. Te wszystkie cacka będą jednak dostępne w trybie zwykłych przejażdżek, żadnym z wyżej wymienionych samochodów nie wystartujemy w mistrzostwach świata – te są zastrzeżone wyłącznie dla Forda Focusa.

W mistrzostwach można wybrać dowolne auto, pod warunkiem że jest to Ford Focus

Grafika ma całkowicie zaskoczyć wszystkich i trzeba przyznać, że testowa wersja na PlayStation 2 wygląda obłędnie. Nasz Ford Focus składa się z aż 14 tysięcy trójkątów, podczas gdy jego odpowiednik w dwójce miał ich tylko 800. Dzięki znacznemu zwiększeniu liczby detali widzimy takie szczegóły, jak iskrzące tarcze hamulcowe, rozpadającą się kratkę chłodnicy czy odpadające i wirujące w powietrzu nadkola. Wypadki i dachowania wyglądają jak prawdziwe, samochód koziołkuje tak jak w transmisji telewizyjnej, a blachy i fragmenty szkła fruwają w powietrzu jak podczas prawdziwych wypadków. Piękne grafiki z gry pokazujemy na stronie 28.

Codemasters postarało się również o dokładne odwzorowanie sylwetek kierowców i pilotów. Colin McRae nie tylko kręci kierownicą, ale zmienia również biegi, naciska pedały i ciągnie za hamulec ręczny, a Nicky Grist na ostrzejszych zakrętach trzyma się klatki wzmacniającej konstrukcję auta.

Colin 3 przyniesie rewolucję w światku komputerowych symulatorów rajdowych. Świetna grafika i animacja, poczucie prędkości, wiele licencjonowanych samochodów, wysoki realizm i uwielbiany Latający Szkot w roli głównej gwarantują świetną zabawę. Szkoda, że premiera pecetowej wersji odbędzie się najwcześniej w lutym. (jk)

i
robi: Codemasters
wydaje: Codemasters
kiedy: luty 2003
http: www.codemasters.com
wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 32 MB



Deszcz na szybie wygląda jak prawdziwy i tak samo jak prawdziwy będzie utrudniał jazdę. Wycieraczki będą miały masę roboty



PARSZYWA SZÓSTKA UDERZA PO RAZ TRZECI

Commandos 3



Otoczenie zacznie żyć, pojawią się nowe rodzaje misji, a my zagramy z innymi ludźmi – to wszystko ma przesądzić o sukcesie kolejnej akcji komandosów



Gra ma się ukazać w lecie przyszłego roku, ale już co nieco o niej wiadomo. Przede wszystkim pozostaniemy w dwóch wymiarach. – Byłoby nam o wiele łatwiej przejść do projektowania trójwymiarowego – mówi Ignacio Perez, szef Pyro Studios kierujący projektem. – Nie moglibyśmy wtedy jednak dostarczyć grafiki o jakości zaspokajającej nasze ambicje i oczekiwania graczy.

Do boju poprowadzimy sześcioosobowy oddział, w którym znajdą się postacie znane z poprzednich części. Autorzy nie zdradzają na razie, kogo odeślą na przymusowy urlop, ale wydaje się, że w czynnej służbie pozostaną komandos Butcher znany też jako Tiny, saper Inferno, nurek Fins, kierowca Thread i snajper Duke – bez nich gra nie byłaby tym samym. Nasi podkomendni zyskają nowe umiejętności i będą posługiwać się większą liczbą przedmiotów. Pojawią się karabiny maszynowe, armaty oraz nowe rodzaje materiałów wybuchowych.

Komandosi uparcie trzymają się dwóch wymiarów, ale dzięki temu mają być piękni

Dużą rolę odegrają pojazdy, choć w porównaniu z poprzednimi częściami gry zmieni się ich funkcja. Ignacio Perez mówi, że będą możliwe takie akcje, jak zasadzka na dywizję pancerną przygotowana wespół z partyzantami francuskiego ruchu oporu. Dzięki ulepszeniu enginu graficznego zobaczymy pociągi pancerne w ruchu, a nie tylko na bocznicach stacji. Jedna z akcji toczy się nawet w jadącym pociągu. To tylko jeden z nowych rodzajów misji, choć większość z nich będzie utrzymana w stylu Commandos 2.

Przeżyjemy także (oby) ataki lotnicze. Część z nich będzie inscenizowana i nie zrobi nam krzywdy, ale w niektórych wypadkach bomby będą trafiać losowo, zmuszając nas do ukrywania żołnierzy. Mam nadzieję, że scenki zaplanowane nie będą odróżniały się od reszty gry, co zmusi nas do chowania się przy każdym bombardowaniu i zwiększy realizm.

Kampania zostanie podzielona na trzy części. Odwiedzimy oblężony Stalingrad w poszukiwaniu najlepszego na świecie snajpera. Autorzy przyznają się do inspiracji filmem Wróg u bram, choć dodają, że niewiele spośród około 20 zadań będzie nawiązywało do filmów. Wybierzemy się też do Niemiec, gdzie dostaniemy rozkaz infiltracji siedziby gestapo pod Berlinem. Ostatnie misje rozegramy w Normandii podczas lądowania aliantów.

Zadania będą zorganizowane tak, by zerwać z podziałem gry na wyraźne misje. Za połączenie zadań w ciąg fabularny ma odpowiadać narrator. To ambitne założenie będzie trudne do realizacji. W najgorszym razie dostaniemy misje rozgrywane na jednej mapie i połączone narracją.

Po drodze spotkamy agentów gestapo, żołnierzy SS, oddziałów szturmowych, a także superbossów. Wrogowie będą różnili się umiejętnościami, odpornością fizyczną i sposobem zachowania. Inaczej będą reagować na ślady naszej obecności.

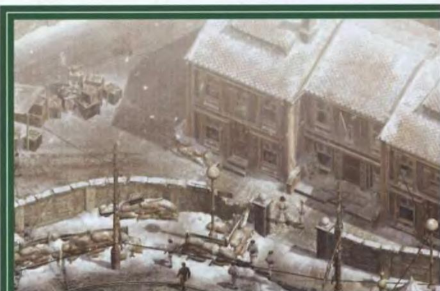
Nareszcie pojawi się tryb multiplayer z wieloma typami rozgrywek. Pewny jest Deathmatch, a bardzo prawdopodobny – Capture the Flag. Niestety nic bliższego na ich temat na razie nie wiadomo.

Możemy się śmiać, że jeszcze trochę, a komandosi z Hiszpanii będą uczestniczyli w każdej dużej bitwie drugiej wojny światowej i w skuteczności działania prześcigną czterech pancernych. Trzeba jednak przyznać, że dobry pomysł jest umiejętnie rozwijany. Druga część zmieniła charakter gry z logicznego na taktyczny, dając wiele metod wykonywania zadań. Trzecia idzie o krok dalej: autorzy ożywili otoczenie, zróżnicowali przeciwników i dodają tryb wieloosobowy.

Czy będzie to taktyczny odpowiednik Counter Strike'a? Jestem spokojny o pojedyncze scenariusze – tu Hiszpanie dowiedli swej kompetencji – jednak wyważenie sił obydwu stron może być trudne. Wierzę jednak, że programiści z Pyro nie zawiodą. (dm)

i

robi: Pyro Studios
wydaje: Eidos
kiedy: połowa 2003
http: www.pyrostudios.com
wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM



Komandosi chyba ciężko zawinili, skoro zostaną wysłani na **front wschodni.** Ciekawe, czy krasnoarmiejcy będą się rozgrzewali wiadrami gorzałki

ION STORM POPRAWIA DOSKONAŁOŚĆ

Deus Ex 2 Invisible War

Stworzenie kontynuacji otaczanego kultem Deus Eksa to nie lada wyzwanie. Wygląda jednak na to, że Warrenowi Spectorowi i jego załodze znowu się uda



Większość szczegółów dotyczących Deus Eksa 2 jest dotychczas owiana tajemnicą. Szef projektu, Warren Spector, bardzo ostrożnie dawkuje informacje.

Wiele wieści trafiało do graczy drogą nieoficjalną, jak na przykład nie potwierdzona do dzisiaj pogłoska, że premierę Deus Eksa 2 opóźniono ze względu na implementację systemu bullet time podpatrzonego w Maksie Paynie. Pewne detale są już jednak znane.

Autorzy gry zdradzili, że akcja rozpocznie się 20 lat po wydarzeniach z pierwszej części. Głównym bohaterem będzie Alex Denton (może być zarówno kobietą, jak i mężczyzną) – klon znanego z części pierwszej J. C. Dentona, którego widzieliśmy w poprzednim Deus Eksie w Strefie 51.

Twórcy serwisu www.planetdeus-ex.com, poświęconego w całości tematyce obu gier, doszli na podstawie tych informacji do ciekawych wniosków. Według ich teorii, fabuła nawiąże tylko do jednego z trzech zakończeń pierwszej części, mianowicie do tego, w którym J. C. przyłącza się do Iluminatów. Dlaczego? W zakończeniu z Tracerem Tongiem Strefa 51 została zniszczona, więc Alex Denton w ogóle by nie powstał, z kolei końcówka, w której superkomputer Helios zapanowuje nad światem, sprawiała, że wymyślenie fabuły dającej swobodę graczowi byłoby niezmiernie trudne.

Na temat tej gry pojawia się wiele plotek. Ion Storm komentuje nieliczne

Sam Warren Spector i jego załoga nie skomentowali tych rewelacji. Stwierdzili jedynie, że w grze pojawią się postacie niezależne, takie jak J. C. i Paul Denton oraz Tracer Tong i że z problemem zakończeń jakoś sobie poradzą. Teorie spiskowe dają spore pole do popisu. Mam jednak nadzieję, że Ion Storm nie przesadzi.

Zmiany zajdą w systemie rozwoju postaci. – Usunęliśmy wszystkie umiejętności, a ich odpowiedniki ukryliśmy w cechach biowszczepów. – mówi Warren Spector. – Gracz nie będzie się już musiał zastanawiać, czy zainwestować w rozwój umiejętności pływania czy na przykład zamontować wszczep Aqualung. Wzmacnianie bohatera będzie się odbywać tylko na drodze ulepszania zamontowanego w ciele sprzętu.

W drugim Deus Eksie nie tylko będzie można podmieniać już zainstalowane wszczepy na inne. Oprócz tego, jeśli tylko zechcemy, wpakujemy w swoje ciało żelastwo zakupione na czarnym rynku. Takie gadżety będą tańsze, ale będą też miały wady. Na przykład latająca kamera, dzięki której bohater dowie się, co czyha za rogiem, pozostawi go jednocześnie nieruchomym i bezbronnym, zaś obrażenia, jakie przyjmie podczas używania sprzętu, będą dwukrotnie większe. Mnie zaś najbardziej interesuje, jak sprawdzi się oparcie systemu tylko na wszczepach. Ufam jednak, że Ion Storm poradzi sobie także z tym wyzwaniem.



Rewelacyjnie zapowiada się grafika Deus Eksa 2. Film prezentowany na targach E3 oraz krótki klip zamieszczony na płycie niemieckiego magazynu Gamestar upewniły mnie, że engine Unreal Warfare sprawdza się znakomicie przynajmniej pod względem wyświetlania cieni uwzględniających różne źródła oświetlenia. Ion Storm zakupił także prawa do enginu fizyki o nazwie Havok. – Dzięki niemu, jeśli wpadniesz swoją postacią na biurko, na którym stoją puszki, przewrócisz je, a być może nawet zaalarmujesz strażników – opowiada z entuzjazmem Warren Spector.

Pomimo że niepokoi mnie usunięcie umiejętności i sposób zawiązania akcji, wierzę, że Deus Ex 2 będzie wielkim przebojem. Współczuję też Spectorowi i spółce, którzy pracują pod wielką presją. Jeśli zawiodą fanów, przed żądnym krwi tłumem nie schowają się nawet na Księżycu. (man)

i

robi: Ion Storm
wydaje: Eidos Interactive
kiedy: 2003
http: www.deusex2.com
wymagania: PIII 900 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 64 MB



Dynamiczne cienie zmieniające się w zależności od źródła oświetlenia robią piorunujące wrażenie. Grafika będzie przepiękna, to już wiadomo

POWRÓT DO PIEKŁA

Doom III

John Carmack ponoć nie cierpi nadmiernego szumu towarzyszącego jego grom. Nowy Doom generuje jednak hałas godny startującego myśliwca



Napięcie i szum medialny towarzyszące pracom nad nową grą id Software'u wciąż rosną pomimo ograniczania ilości informacji na jej temat.
Wybór Dooma jako kolejnego projektu nie był zaskakujący, dużo większe zdziwienie, nerwy i domysły wywołało stwierdzenie Johna Carmacka, że o stworzeniu deathmatchu do nowego Dooma w ogóle na razie nie myśli. Spektakularny sukces Half-Life'a i gorsza niż przewidywano sprzedaż typowo wieloosobowego Quake'a III na pewno nie pozostały bez wpływu na tę decyzję. Kto wie, może przyczyniły się do tego również tysiące wiadomości na grupach dyskusyjnych odsądzających od czci i wiary drugą, i trzecią część Quake'a? Faktem jest, że po odejściu Johna Romero nic już nie było tak świetne jak kiedyś. Wspaniałość pierwszej części Quake'a była sumą niedoróbek i przypadków. Obowiązująca obecnie teoria głosi, że nigdy już nie powstanie gra tak doskonała w trybie deathmatch.

Pierwszy z trzech pokazów na żywo nowej odsłony Dooma odbył się w lutym 2001 roku w Tokio, podczas targów Macworld. Internet zagotował się od spekulacji i domysłów. W ciągu kilkunastu godzin można już było ściągnąć nagrany amatorską kamerą film z prezentacji. Mimo niskiej rozdzielczości i małej palety kolorów krótkie demo zrobiło na widzach kolosalne wrażenie. Śmiem twierdzić, że większe niż Quake II i Quake III razem wzięte. Pojawienie się parę tygodni temu w sieci pirackiej testowej wersji alfa tylko spotęgowało ten efekt.

Dla tej gry będzie warto (i trzeba) wymienić połowę podzespołów peceta

Rewolucyjny system oświetlenia scen będzie jedną z największych innowacji, a zarazem najważniejszym atutem gry. Jeden ze świadków pokazu podczas zeszłorocznego party Quakecon mówi z przejęciem: – Scena w łazience wyglądała niewiarygodnie. Ciało leżące na lustrzanej, pochlapanej krwią posadzce, kiwająca się na boki stara lampa zwisająca z sufitu, rzucająca przesuwające się cienie dookoła. Zatopiony do połowy w ciemnościach potwór rozgląda się, a potem podchodzi do trupa, zaczyna nim rzucać i rozszarpywać na strzępy. Krew chlapie naokoło, wszystko wygląda jak w filmie.
Druga nieprawdopodobna scena to przejście impa przez roztrzaskującą się w drobny mak wielką szybę.

Engine nowego Dooma został napisany od zera. – Na tej technologii tworzyć będziemy gry przez następne pięć do sześciu lat – twierdzi Carmack.
Liczba efektów specjalnych i ich jakość ma przebić wszystko, co do tej pory widzieliśmy, oraz zapewnić id Software'owi dominację na przynajmniej 12 miesięcy. Nietrudno się domyślić, że supergra będzie wymagać supersprzętu.
– Jasne jest, że każda gra wykorzystująca silnik Dooma będzie działać wolniej niż starsze produkty. Część płynności da się odzyskać dzięki prostszemu modelowi oświetlenia i niższej rozdzielczości, ale 60 FPS na GeForce2 po prostu nie da się uzyskać – mówi Carmack.
Jak zwykle w wypadku gier id Software'u, platforma sprzętowa zapewniająca superpłynną animację jeszcze nie istnieje. Nawet na P4 z procesorem 2,5 GHz oraz GeForce'em4 Ti4600 nowy Doom potrafi zwolnić poniżej 60 klatek na sekundę. Całe szczęście, że w chwili premiery gry dostępny będzie już nowy układ NVIDII, a ceny najmocniejszych Radeonów spadną do rozsądnego poziomu.
Ze względu na ogromny nacisk na jakość trybu single player, wciągającą fabułę i niepowtarzalną atmosferę olbrzymie znaczenie dla gry ma sztuczna inteligencja przeciwników. Carmack stwierdził w jednym z wywiadów, – Fotorealistyczna grafika zdecydowanie wyprzedziła sztuczną inteligencję w grach komputerowych. To problem naszej branży i w tej chwili nie potrafię go rozwiązać.
Potworami oraz programowaniem nieinteraktywnych scen, których w grze będzie mnóstwo, zajmuje się Jim Dose przejęty z Ritual Entertainmentu, firmy odpowiedzialnej za słynnego Sina. Zaprogramowane przerywniki sprawdziły się rewelacyjnie w Half-Life'ie, miejmy więc nadzieję, że Doomowi III też nie zaszkodzą. Wspomniane problemy z modelowaniem sztucznej inteligencji w grach komputerowych sprawiły, że w Doomie III będą straszyć głównie zombie, demony i inne wymyślne mutanty, od których nikt przy zdrowych zmysłach nie oczekuje racjonalnego, ludzkiego zachowania. Panowie, idziecie na łatwiznę! Zagrajcie w Metal Gear Solida 2!
Czyżby rok 2003 stał pod znakiem strzelanin id Software'u? Niekoniecznie. Tim Sweeney wszak ciężko pracuje nad nowym Unrealem. Ciekawe, kto wyjdzie z tarczą, a kto na tarczy z drugiego już pojedynku wielkich produkcji FPP. (kruszk)

i
robi: Gearbox Software
wydaje: Microsoft
kiedy: połowa 2003
http: www.gearboxsoftware.com
wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 32 MB



Światło i cień to podstawowe składniki budowania nastroju. Potwory o tym wiedzą i czają się na nas w najgłębszych ciemnościach

WIELKIE HALO: PRZEBÓJ Z XBOXA WRESZCIE NA PECETACH

Halo: Combat Evolved

Gra, dla której warto mieć Xboxa, dawno temu, zanim Microsoft wykupił na nią wyłączność, miała się też ukazać na pecety. W końcu się to stanie



W HALO przenosimy się w odległą przyszłość, kiedy to rasa ludzka toczy śmiertelną wojnę z Covenantami – aliansem obcych ras, które postawiły sobie za cel eksterminację naszego gatunku. Wojna trwa już wiele lat, a ludzkość, wypędzana z kolejnych planet, przygotowuje się do obrony Ziemi.

Z jednej z ostatnio skolonizowanych przez ludzi planet ucieka olbrzymi krążownik Pillar of Autumn, na pokładzie którego podróżuje ocalała z pogromu populacja oraz Master Chief, ulepszony genetycznie i mechanicznie żołnierz, który jest głównym bohaterem gry. W jego skórze, czy też raczej zbroi, walczymy z hordami Covenantów, które atakują krążownik.

Z pokładu Pillar of Autumn ewakuujemy się w kierunku najbliższego obiektu – tytułowego Halo, który okazuje się gigantycznym, sztucznym pierścieniem o średnicy dziesięciu tysięcy kilometrów. Na jego wewnętrznej powierzchni tajemnicza, dawno wymarła i nadzwyczaj zaawansowana technicznie rasa stworzyła sztuczny ekosystem. Tam właśnie rozbija się nasz statek i tam toczy się zasadnicza część gry.

Świetna fabuła, imponująca fizyka i piękna grafika to firmowe atuty HALO

Master Chief podczas walki wykorzystuje nie tylko bronie Ziemian, ale również rozmaite wynalazki Covenantów. Jeśli kończy się nam amunicja do standardowego karabinu maszynowego, łapiemy w garść strzelbę plazmową i zamiast szatkować wrogów pociskami, przysmażamy ich wiązkami energii. Master Chief nie radzi sobie jednak dobrze z dźwiganiem ciężarów, więc niesie tylko dwa karabiny naraz. To nietypowe ograniczenie złośliwi tłumaczyli za małą mocą obliczeniową Xboxa, ale w wersji pecetowej twórcy nie przewidują zmiany tego systemu. Ich zdaniem dzięki niemu gra jest trudniejsza, bardziej kombinacyjna i realistyczna.

Akcję gry obserwujemy z oczu Master Chiefa, a jest na co popatrzyć. Świat HALO jest piękny, na otwartych terenach majaczy na horyzoncie zagięty fragment pierścienia, a niebo rozświetlają strzały z potężnych dział plazmowych. Gra na Xboxie jest niesamowicie płynna nawet przy większej liczbie przeciwników na ekranie. Mam nadzieję, że również na pececie nie będzie irytujących zwolnień grafiki.

Poza piękną grafiką i niezłą fabułą HALO wyróżnia się spośród masy futurystycznych FPP-ów niewiarygodną fizyką pojazdów. Warthog, niewielki dżip, pędząc po wzniesieniach, zachowuje się dokładnie tak, jak prawdziwy samochód. W związku z tym o dachowanie nietrudno, ale jeśli w porę wyskakujemy z koziołkującego pojazdu, za chwilę stawiamy go na cztery koła.

Wersja pecetowa ma być niemal taka sama jak konsolowa. Niemal, bowiem na zwykłym telewizorze grafika w wersji na Xboxie wyświetlana jest w rozdzielczości dużo niższej niż w przeciętnej grze pecetowej. Dlatego HALO PC ma szansę wygrać walkę o tytuł najpiękniejszej gry roku – skoro grafika wyglądała tak obłędnie na Xboxie, to dzięki teksturom wyższej jakości powinna po prostu wbijać w fotel.



Drugą zasadniczą zmianą w porównaniu z wersją konsolową ma być dużo bardziej rozbudowany tryb wieloosobowy. Na jednym Xboxie gra do czterech osób naraz. Tryb internetowy też jest, ale na tym polu pecet wyprzedzi konsolę przynajmniej o kilka długości kabla sieciowego. Na razie nie wiadomo, jakie dodatkowe tryby będą w HALO PC, ale połączenie Unreal Tournamenta z Bandits zapowiada się zachęcająco. To będzie prawdziwy przebój. Szkoda tylko, że w czasie, w którym gracze pecetowi zachłysną się światem HALO, xboxowcy będą już biegać po powierzchni Ziemi w HALO 2. (jk)

i

robi: Gearbox Software
wydaje: Microsoft
kiedy: połowa 2003
http: www.gearboxsoftware.com
wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 32 MB



Covenant to sojusz wielu ras obcych. Wygląd niektórych z nich wywołuje uśmiech. Rzednie nam on jednak, gdy potworki pociągają za spust

W KOSMOSIE NIKT NIE USŁYSZY NASZYCH OKRZYKÓW ZACHWYTU

Homeworld 2

Całkowicie nowy engine, jeszcze większe statki, znacznie ciekawsze pola walk. Druga część kultowej strategii bez trudu zmiecie znikomą konkurencję



HOMEWORLD 2 nie będzie już tym, czym był pierwowzór. Najważniejszy pomysł, czyli świeże spojrzenie na trójwymiarowe pole bitwy, został już wykorzystany w części pierwszej. Ale HOMEWORLD 2 wciąż może być genialną grą – jeśli tylko dorówna oryginałowi jakością wykonania.

Wydawca dawkuje informacje kroplomierzem. Wiadomo jednak, że grę firmuje producent oryginału – Relic, a nie Barking Dog Studios czyli autorzy Homeworlda: Cataclysm. Jest to o tyle istotne, że obie gry prezentowały odmienne koncepcje. Na przykład o ile w HOMEWORLDZIE dowodziliśmy flotą liczącą nawet kilkaset okrętów, o tyle w Cataclysmie przez większą część gry dysponowaliśmy stosunkowo niewielką siłą uderzeniową złożoną głównie z myśliwców.

Autorzy modów odetchnęli z ulgą. Relic tym razem pomyślał o ich pasji

Ludzie z Relica podkreślają też, że nie podobały im się niektóre pomysły zastosowane w produkcie Barking Dog. Dodajmy, że nie podobały się one również niektórym graczom. Jest prawdopodobne, że fabuła HOMEWORLDA 2 w ogóle nie będzie brała pod uwagę wydarzeń przedstawionych w Cataclysmie.

Pewne za to jest, że w grze pojawią się naprawdę duże statki, w tym znany z pierwszej części nieco przerobiony Statek-Matka. Na opublikowanych do tej pory zdjęciach widać też tajemniczy statek z numerem 15, który podobno jest naprawdę wielki. Oddani fani gry na licznych forach dyskusyjnych spekulują, że jest on przynajmniej cztery razy większy od najcięższych okrętów z jedynki. Inaczej mówiąc – będą prawdziwe fajerwerki!

Jednym z wielkich atutów Homeworlda była oprawa graficzna, a w szczególności widowiskowe bitwy. Efekt pogłębiała doskonale dobrana kolorystyka. W drugiej części ma być jeszcze lepiej, gdyż, jak powiedział w jednym z wywiadów Alex Garden, szef Relica, na jej potrzeby stworzono od podstaw zupełnie nowy engine 3D, który wyciśnie ostatnie soki ze współczesnych kart graficznych.

Zmianie ulegnie nie tylko grafika, ale też model fizyczny. Położono duży nacisk na takie elementy, jak efekty uszkodzeń – trafienie okrętu wiązką jonową będzie teraz powodować odrywanie się całych fragmentów okrętu! Jest nadzieja, że to nie tylko zwykłe efekciarstwo, a oderwane fragmenty będą zaśmiecać przestrzeń i tym samym przeszkadzać innym statkom.

Również obszary, na których stoczymy bitwy, całkowicie zmienią wygląd, przede wszystkim będą mniej puste. We wspomnianym wywiadzie Alex Garden zasugerował wręcz, że będziemy działać nie tylko w próżni, co oznacza, że prawdopodobnie trwają prace nad misjami w atmosferze.

Gruntowne przeróbki enginu pociągają jeszcze jedną konsekwencję: gra będzie bardziej przyjazna dla autorów modów. To wielka ulga dla fanów pragnących tworzyć własne dodatki – ich współżycie z pierwszym HOMEWORLDEM było boleśnie trudne.



W kampanii dla jednego gracza staniemy po stronie mieszkańców tytułowej Ziemi Ojczystej, Hiigary. W rozgrywce wieloosobowej, w której zmierzymy się z maksymalnie pięcioma przeciwnikami, będzie do wyboru jeszcze jedna rasa. Informacje o niej są nad wyraz skromne, ale wiadomo, że tym razem różnice między nią a Hiigarańczykami nie będą sprowadzały się do kształtu statków. Nie potwierdzono, czy w HOMEWORLDZIE 2 wystąpią znani z pierwowzoru bohaterowie niezależni, tacy jak Turanie i Bentusi, ale wydaje się oczywiste, że znów ujrzymy ich na ekranach monitorów.

Autorzy HOMEWORLDA 2 zapowiadają wiele zmian, co dobrze wróży, z zachowaniem sprawdzonej konwencji, co wróży jeszcze lepiej. Jedna rzecz się jednak nie zmieni. To genialna, niesamowita, jedyna w swoim rodzaju muzyka. Zabraknie wprawdzie zespołu Yes, ale ścieżkę dźwiękową stworzą ci sami ludzie.

Przy całej masie niepotwierdzonych domniemań i przypuszczeń przynajmniej jednego możemy być pewni – HOMEWORLD 2 zmusi nas do zakupu lepszych głośników. (jw)

i

robi: Relic Entertainment
wydaje: Sierra
kiedy: połowa 2003
http: www.homeworld2.com
wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB



Większość pól bitewnych będzie dużo jaśniejsza i ciekawsza niż w pierwszej części. Koniec z czarną i smutną pustką kosmosu



TO NAPRAWDĘ MOŻE BYĆ REWOLUCYJNA GRA

Republic The Revolution



Mieliśmy już symulatory wesołych miasteczek, szpitali, a nawet całych miast. Teraz jednak przychodzi czas na coś znacznie bardziej skomplikowanego



Elixir Studios, brytyjska firma zatrudniająca między innymi ludzi odpowiedzialnych za przeboje Bullfroga, pracuje nad jednym z najbardziej skomplikowanych i interesujących projektów w historii gier komputerowych.

Republic: The Revolution ma być symulatorem... społeczeństwa. Przeniesiemy się do fikcyjnej Novistrany, jednej z republik byłego Związku Radzieckiego, borykającej się z problemami totalitarnej władzy, która pojawiła się zaraz po upadku komunizmu. Wcielimy się w jednego z gnębionych mieszkańców, ale w przeciwieństwie do reszty ludzi nasz bohater jeszcze nie stracił nadziei na wolność. Zawiążemy więc ruch oporu i wszelkimi dostępnymi metodami będziemy walczyć ze znienawidzonymi oprawcami.

Grafika na razie nie zachwyca, ale po tej grze nie oczekuję pięknych widoków

Zadanie okaże się jednak niełatwe. Bez poparcia społeczeństwa szybko skończymy w jednym z państwowych ciężkich więzień. Początkowo zatem będziemy musieli zdobyć sojuszników. Jeśli zechcemy, wygłosimy na przykład na ulicy porywające masy przemówienie, modląc się o to, żeby w zebranym tłumie nie znalazł się żaden tajniak ani kapuś.

Uczestnictwo w balach dobroczynnych zwiększy poparcie dla nas, ale bez zastosowania przemocy w walce z państwem totalitarnym nie ma szans. Gdy już zbierzemy grupę bojowników o wolność, przestaniemy działać w białych rękawiczkach. Wymuszenia, pobicia, a nawet zabójstwa staną się naszym chlebem powszednim. Wszystko dla Sprawy.

Nadmierna samowola może jednak się graczom bardzo szybko znudzić. Autorzy gry o tym wiedzą, dlatego też w Republic znajdziemy kampanię, którą wykonamy, o ile oczywiście nie będziemy zajęci robieniem czegoś innego. Fabułę popchniemy naprzód dopiero wtedy, gdy zaczniemy realizować zadania przewidziane przez twórców gry.

Początkowo gra miała się toczyć w całym państwie, twórcy jednak szybko z tego pomysłu zrezygnowali. Demis Hassabis prowadzący projekt Republic: The Revolution tłumaczy: – Wszystko rozbija się o problem skali. Musieliśmy się zastanowić, czy gracz ma zdobywać setki miast i miasteczek czy też pracować wolniej, starając się zdominować poszczególne dzielnice wielkiego miasta? Doszliśmy do wniosku, że gracz lepiej poczuje ducha rewolucji, gdy będzie mozolnie rozszerzał swoje wpływy w jednej metropolii, a nie skakał z miasta do miasta, traktując je jak źródła zasobów.

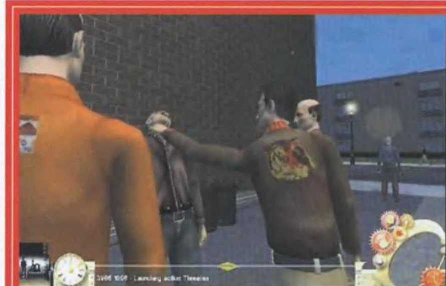
Programistom z Elixir Studios nie udało się najwyraźniej pokonać problemu wielkości kraju i zależności pomiędzy wszystkimi ludźmi. Jestem jednak dobrej myśli, bo w grach komputerowych nie było jeszcze tak drobiazgowo odwzorowanej pod kątem układów społecznych metropolii. Państwo niech więc twórcy zostawią sobie na część drugą.

System rekrutacji rewolucjonistów będzie przypominał rozwiązania z przygodówek. Postacie będą rozmawiać, wykorzystując jedną z pięciu technik: chytrość, wiedzę, intelekt, wygląd i opór. Każdy z tysięcy mieszkańców miasta ma określoną odporność na każdą z technik, dlatego też pewne sposoby rekrutacji nie sprawdzą się wobec niektórych grup społecznych. Na szczęście zawsze pozostaje stary, dobry sposób rekrutacji za pomocą kija bejsbolowego.

Grafika generowana przez autorski Totality Engine na razie wygląda marnie, ale jeśli autorzy spełnią obietnice dotyczące zjawisk społecznych, przymknę oko na rozsypujące się tekstury i mierną animację. Ta gra ma szansę na wielkość. (jk)

i

robi: Elixir Studios
wydaje: Eidos Interactive
kiedy: połowa 2003
http: www.elixirstudios.co.uk
wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D z 32 MB



Zastraszanie to jedna z wielu metod, jakich użyjemy do umocnienia naszej popularności. Ten pan z pewnością zagłosuje na nas w kolejnych wyborach

TWÓRCY BALDUR'S GATE'A CHWYTAJĄ ZA ŚWIECĄCE RURKI

Star Wars
Knights of the Old Republic

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce graliśmy już w symulatory kosmiczne, zręcznościówki i strategie. Teraz kroi się RPG z prawdziwego zdarzenia



Akcja nowej opowieści toczącej się w świecie Gwiezdnych wojen rozgrywa się jakieś cztery tysiące lat przed wydarzeniami znanymi z filmów. W tej odległej przeszłości Jedi są liczni, potężni i otwarcie wojują ze swymi równie licznymi odpowiednikami z mrocznej strony Mocy.

Głównym bohaterem gry jest człowiek, rycerz Jedi. Jego cokolwiek sztampowe zadanie będzie polegało na uratowaniu galaktyki przed zakusami niegodziwych Sithów. Autorzy zapowiadają jednak możliwość wyboru ścieżki, którą wiele lat później pójdzie niejaki Anakin Skywalker.

BioWare, firma odpowiedzialna za produkcję gry, zamierza zaskoczyć nas rozmachem. Odwiedzimy aż 10 różnych światów, a główny wątek ma starczyć na 40 do 60 godzin zabawy. Gra ma jednak wyglądać zupełnie inaczej niż dotychczasowe dzieła BioWare'u. Przede wszystkim będzie w pełni trójwymiarowa. Autorzy przygotowują wiele wątków pobocznych i minigier, takich jak na przykład obsługiwanie wieżyczki turbolaserowej. Te elementy mają nawet częściowo zastąpić animowane przerywniki.

Co prawda mamy zwalczać Sithów, ale będziemy mogli też się do nich przyłączyć

Twórcy z BioWare'u wiele się nauczyli od czasów Baldur's Gate'a. Członkowie zespołu tworzącego KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC obiecują, że rozwój naszego bohatera nie ograniczy się do ustalenia wartości współczynników, a w trakcie gry zdobędziemy kolejne niedostępne na początku zdolności. Świat gry będzie bardzo szczegółowy. Miecz świetlny dla przykładu zbudujemy sami, zamiast kupować go na targu. Swoją drogą ciekawe, jak ten proces zostanie przedstawiony.

Jak na porządne RPG przystało, poczynania gracza będą miały duży wpływ na otoczenie. Na przykład do niektórych miejsc dostanie się tylko postać o określonym charakterze, a niektóre osoby nie będą chciały z nami rozmawiać, jeżeli nie będziemy stosownie ubrani. Wszelkie zmiany w ubiorze i uzbrojeniu postaci mają być widoczne w grze.

W KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC spotkamy postacie chcące dołączyć do naszej drużyny. Spotkamy około 10 bohaterów należących do takich gatunków, jak Twi'lekowie, Wookie, a nawet droidy (o ile uznać droidy za gatunek). Nasza drużyna nie będzie jednak liczyła więcej niż trzy osoby, a w czasie walki pokierujemy poczynaniami tylko jednego z bohaterów. Oczywiście w każdej chwili przełączymy się na inną postać, pozostałe dwie postacie pozostawiając w rękach sztucznej inteligencji.

Sama walka ma się odbywać w czasie rzeczywistym. Fakt, że gra ukaże się najpierw na konsole, rodził pewne wątpliwości co do wygody sterowania w trakcie bitew w wersji pecetowej. Na szczęście autorzy zapowiadają, że poszczególne wersje będą miały różne interfejsy dostosowane do specyfiki sprzętu, na który są przeznaczone.

Każdy kowboj ma wierzchowca, a każdy gwiezdny awanturnik ma statek. Producent zapowiada, że ważną funkcję w grze będzie pełnił Ebon Hawk, okręt macierzysty bohatera. Pojazd przypomina słynnego Sokoła Millenium nie tylko z nazwy. Będzie nam służyć jako środek transportu, ale też jako ruchoma baza wypadowa,



w której przechowamy nadprogramowy ekwipunek i spotkamy postacie niezależne. W niektórych zadaniach pobocznych siądziemy nawet osobiście za jego sterami. Ciekawe, czy statek będzie się rozwijał razem z naszą postacią?

Cały ten gwiezdnowojenny sztafaż – miecze świetlne, rycerze Jedi, blastery i statki kosmiczne – pierwszy raz zostanie wykorzystany w rasowym RPG dla jednego gracza. Do pełni szczęścia potrzeba jeszcze porządnego wykonania. (jw)

i

robi: BioWare Corp.
wydaje: LucasArts
kiedy: połowa 2003
http: www.lucasarts.com
wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB



Walki na miecze świetlne mają być esencją gry. Mamy nadzieję, że będą równie efektowne jak niezapomniane potyczki w Jedi Outcast



NIEREALNY POWRACA. A JEGO ATUTEM MA BYĆ REALIZM

Unreal II The Awakening

Pojawienie się Unreala zachwiało dominującą pozycją id Software'u w świecie gier FPP. Kolejny etap tej walki rozegra się, gdy Doom III spotka UNREALA II



Premiera UNREALA II: THE AWAKENING zapowiadana niegdyś na drugą połowę 2002 roku, znacznie się opóźni. Pytani o konkrety autorzy powtarzają stary slogan, że gra ukaże się, kiedy będzie gotowa. Mam nadzieję, że dzięki przesunięciu premiery dostaniemy grę dopracowaną w najdrobniejszych szczegółach.



UNREAL II od strony graficznej będzie się prezentować wspaniale, zwłaszcza na najszybszych pecetach. Jednak bajery w postaci dynamicznego oświetlenia i cieni, tekstury wyświetlane w wysokiej rozdzielczości i zwiększenie liczby szczegółów otoczenia to jeszcze nie rewolucja. Przywykliśmy już do tego, że gry FPP wyglądają coraz lepiej. Ale świat gry ma wyróżniać się spośród innych złożonym i szczegółowym modelem fizycznym. Wszystkie obiekty będą miały masę – zaobserwujemy ich bezwładność, pęd i działanie grawitacji.

Modele – potwory, pojazdy, rośliny będą stworzone z elementów zamocowanych do ruchomego szkieletu. Dlatego spadająca ze schodów skrzynka, podskakujący na wybojach łazik czy człowiek, który otrzymał cios w plecy, będą zachowywać się jak w rzeczywistości. Symulacja cząsteczek sprawi, że dym, ogień i deszcz będą wyglądać jak prawdziwe.

UNREAL II został stworzony do gry w pojedynkę, choć znajdzie się w nim tryb wieloosobowy. Wciągająca i oryginalna historia jest więc bardzo ważna. Akcja zostanie osadzona w znanym z poprzednich odsłon serii świecie. Tym razem jednak zamiast jednej planety Na Pali zwiedzimy wiele różnych globów. Jako stróż prawa w galaktyce, którą ogarnia międzycywilizacyjna wojna, wykonamy kilkanaście zróżnicowanych misji. Naszym nadrzędnym celem będzie poznanie okoliczności wybuchu wojny i położenie jej kresu. Przy okazji będziemy bronić bezpieczeństwa cywilów. Czas pomiędzy misjami spędzimy na macierzystym statku Atlantis, który dzielimy z niewielką załogą wspierającą nasze poczynania. Stojące przed nami zadania będą wymagać szybkiego pociągania za spust, ale także ostrego główkowania.

Jako kosmiczny glina głosimy ideologię pokoju. Pomaga nam 15 typów broni

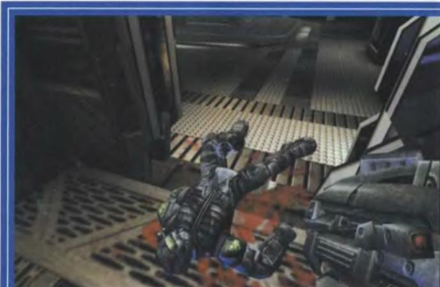
Fabuła będzie liniowa. – Nie jestem zwolennikiem powtórnego przechodzenia kampanii dla jednego gracza – mówi Aaron Leiby, główny programista z Legend Entertainment. – Kiedy kończę kampanię, chcę mieć satysfakcję, że widziałem w niej wszystko, a nie zastanawiać się, czy przypadkiem nie ominąłem czegoś, co doprowadziłoby mnie do innego zakończenia. Według Leiby'ego głód różnorodności powinien zaspokoić dobry tryb gry wieloosobowej.

Mimo złożoności UNREAL II pozostanie przede wszystkim grą akcji. A w takich ważną rzeczą są przeciwnicy i broń służąca do ich uśmiercania. Pośród 24 rodzajów wrogów ze starych znajomych pozostali tylko wojownicy Skaarj w trzech podgatunkach. Reszta jest zupełnie nowa. W naszej zbrojowni znajdzie się 15 rodzajów broni. Tu też zobaczymy nowości, jak choćby psychokinetycznego Mind Clawa.

Jeśli spełnią się wszystkie obietnice, UNREAL II zostanie przebojem 2003 roku, zaś jego engine znajdzie zastosowanie w wielu innych grach. Raz jeszcze UNREAL stanie się wzorem dla innych gier z gatunku FPP. Jeśli zaś zapowiedzi Legend i Epic okażą się przechwałkami... Cóż, rewolucyjny czy nie, UNREAL II jest skazany na sukces. (wm) ■

i

robi: Legend Entertainment
wydaje: Infogrames
kiedy: początek 2003
http: www.unreal2.com
wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D z 32 MB



Rozwałka to nie wszystko. Autorzy UNREALA II zapowiadają genialną fabułę, przy której gracze będą rozdziawiać usta z zachwytu



NIEKTÓRE GRY SĄ SKAZANE NA SUKCES. BLIZZARD O TYM WIE

World of Warcraft

Masowe internetowe gry fabularne zrażają nowicjuszy skomplikowaną konstrukcją świata. Ale tym razem będziemy wędrować po dobrze znanych krainach

Choć na ekranach pecetów wciąż tryumfy święci Warcraft III: Reign of Chaos, Blizzard już pracuje nad kolejną grą osadzoną w znanych i lubianych realiach tego świata. Tym razem jednak nie będzie to strategia.

Autorzy już w 1996 roku planowali wycieczkę poza ramy gatunku RTS, by umożliwić graczom bliższe zapoznanie się z krainą Azeroth. Niestety tocząca się w niej gra przygodowa Warcraft Adventures, choć powstała w wersji alfa, nie została wydana, jakoby dlatego, że nie pasowała do wizji twórców. W istocie prawdopodobnie była za słaba.

Miłośnicy Warcrafta pokochają tę grę. Ale euforia ogarnie nie tylko maniaków

World of Warcraft będzie grą RPG rozgrywaną w internecie przez tysiące osób naraz, które mają przeżywać przygody w wielkim świecie pełnym magii i szczęku oręża. Przewaga nowego Warcrafta nad konkurencją (z wyjątkiem nadchodzącego Star Wars Galaxies i powoli odchodzącej w przeszłość Ultimy Online) tkwi w tym, że większość świat ten już dobrze zna. Wkroczymy bowiem do krainy Azeroth powoli odbudowywanej ze zniszczeń mających miejsce cztery lata wcześniej batalii z Warcrafta III. Odwiedzimy znajome okolice, takie jak Lordaeron czy Khaz Modan. Jednak nie zabraknie też całkiem nowych, nieznanych dotąd miejsc.

– Ci, którzy grali wcześniej w Warcrafta, będą mruczeć do siebie: Hmmm, poznaję tę wieżę, pamiętam, jak urządziłem tutaj niezłą jatkę. Teraz będą mogli zobaczyć tę wieżę od środka – mówi producent i główny projektant gry Shane Dabiri.

Autorzy usiłują uniknąć błędów trapiących inne gry MMORPG. Tak więc na przykład w World of Warcraft o wiele łatwiej będzie rozpocząć przygodę. Stworzenie postaci ma być nieskomplikowane, zaś zanurzenie się w świat gry nastąpi płynnie i bezstresowo. Tak objaśnia to Shane Dabiri: – Nie chcemy, aby po przyjściu do domu gracz musiał obwieszczać rodzinie, że siada do komputera i przez dziesięć godzin nie istnieje dla świata. Projektujemy grę tak, aby można było usiąść do niej na godzinę i zdążyć coś w tym czasie osiągnąć.



Dynamiczne walki mają mieć w World of Warcraft znacznie większe znaczenie niż w którejkolwiek spośród dotychczasowych gier MMORPG



Na swego herosa wybierzemy przedstawiciela jednej z kilku ras. Będą wśród nich ludzie, orkowie, krasnoludy i taureni – potężni bykopodobni łowcy. Później pojawią się nowe gatunki. Oprócz cech i umiejętności postaci, jakie będziemy rozwijać, dobierzemy także szczegóły aparycji, na przykład kolor włosów. Podstawowym sposobem śledzenia akcji będzie widok zza pleców bohatera, choć możliwe będzie włączenie widoku FPP. Zwracają uwagę charakterystyczne postacie i budynki, wyglądające znajomo dla każdego miłośnika serii. Podobieństwa idą znacznie dalej, obejmując nawet takie detale, jak wygląd ikon. Wszystko po to, by fani Warcrafta czuli się jak w domu.



Ogromne przedsięwzięcie, jakim jest World of Warcraft, wydaje się skazane na sukces. Mają to zagwarantować realia znane już rzeszom graczy na całym świecie, ogromna przystępność i intuicyjność gry i potencjalnie nieskończona liczba questów, elementów fabuły, przedmiotów i potworów, które będą stopniowo dodawane przez specjalnie do tego celu zatrudniony zespół. Jednak zagrożenie dla popularności World of Warcraft tkwi gdzie indziej, a dokładniej w samym charakterze gier online. Pomimo coraz większej ich popularności wciąż nie jest to rozrywka dla każdego. Pomijając konieczność posiadania stałego łącza, pozostaje jeszcze bolesna kwestia miesięcznej opłaty za grę. O jej wysokości Blizzard milczy, ale niemal na pewno przekroczy ona 10 dolarów.

Wiele debiutujących gier MMOG miało poważne techniczne problemy z siecią. Zaprojektowanie wydajnej architektury serwerów nie jest łatwe. Blizzard ma już na tym polu doświadczenie, ale wedle twórców wykorzystanie Battle.netu nie wchodzi w grę. Nie zapominajmy też o cheaterach, z którymi od lat firma prowadzi bezpardonową walkę. World of Warcraft też nie będzie od nich wolny.

Wersja beta ma wejść w fazę testów w styczniu. Bill Roper, wiceprezes Blizzarda, nie potwierdza jednak, czy gra trafi do sklepów w 2003 roku. Chcemy wierzyć, że World of Warcraft ukaże się przed przyszłą gwiazdką. (fh)

i

robi: Blizzard
wydaje: Vivendi Universal
kiedy: II kwartał 2003
http: www.blizzard.com
wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 16 MB

NOWY ŚWIAT PATRYCJUSZY • DOŚWIADCZONE KROWY

SMS-em

Nasi z medalem

Od 28 października do 3 listopada w koreańskim mieście Daejeon, gdzie nasi piłkarze grali w Mistrzostwach Świata, rozegrano World Cyber Games. Do przeznaczonych dla graczy zawodów stanęło 500 uczestników rywalizujących w sześciu konkurencjach: Half-Life: Counter-Strike, Age of Empires II: The Conquerors, FIFA World Cup 2002, Quake III Arena, StarCraft: Brood War i Unreal Tournament.

Reprezentacji Polski poszło równie kiepsko jak piłkarzom. Drużyny w Quake'u III i Counter-Strike'u odpadły we wczesnych fazach turnieju. Honor polskich graczy ocalił Artur Michalak. Doszedł w StarCrafcie do półfinału, gdzie przegrał z późniejszym zwycięzcą, koreańczykiem Yohwan Limem.

W klasyfikacji medalowej Polska zajęła 11. miejsce. Dzieliliśmy je z graczami z USA. Znów wygrała Korea przed Rosją i Niemcami. (dm)

TS 11/02 v 1.01

Numer 11/02 był pozbawiony błędów, jeśli pominiemy trzy wpadki. Wystarczy więc chwila z ołówkiem, by mieć wydanie całkowicie bezbłędne. Pierwszy błąd zdarzył się tradycyjnie w spisie treści (strona 5), którego nikt nie czyta (uważnie) przed wydrukowaniem. Może dlatego, że zanim się numer wydrukuje, wszystko można zmienić. Nie zmieniliśmy więc Frontline Assaulta na Frontline Attacka.

Kolejny błąd miał miejsce na stronie 81, gdzie nadtytuł powinien był brzmieć Prawdziwa historia opóźnionego startu naszego WWW, ale autor dramatycznie przerwał, chcąc uzyskać efekt hejnału mariackiego. Prawie mu się udało.

W tekście o karcie Radeon 9700 napisaliśmy, że testowaliśmy ją programem 3DMark w wersji 2002. Niestety takowa nie istnieje. Test przeprowadzony był 3DMarkiem 2001. Niedługo ukaże wersja 2003, więc przesiądziemy się na nią i przez najbliższy rok nie będziemy się mylić w tej kwestii.

Kolejny TS będzie bez błędów, o czym po ostatnich wydarzeniach donosimy z niejaką niewiarą. (dm)

Port Royale

Rodzina kupców znanych z gry Patrician II opuszcza Europę po upadku Hanzy i szuka szczęścia w Nowym Świecie. Wraz z nią przenosimy się w basen Morza Karaibskiego, gdzie zostajemy złupieni przez piratów i zaczynamy od zera.

Gra wygląda dokładnie jak Patrycjusz II, z tą wszakże różnicą, że na lądzie przez cały czas będziemy podziwiać pióropusze palm. Ma się za to zmienić sposób rozgrywki. Tylko na początku handel będzie pochłaniał nam większość czasu. Model gospodarczy zostanie zatem uproszczony, ale i tak będziemy uprawiać kakao, tytoń i trzcinę cukrową, by wysyłać je do Starego Świata.

W drugiej części skupimy się na przygodzie, odkrywaniu nowych lądów i prowadzeniu bitew. Naszym celem ma być zgromadzenie majątku i zdobycie pozycji towarzyskiej, a nawet zostanie gubernatorem. Nie bardzo do tego pasuje kariera pirata, którą będzie można rozpocząć.

Gubernatorzy będą zlecać nam zadania, których wykonanie zwiększy ich zaufanie. Wpłynie ono na wzrost naszej pozycji społecznej i przyniesie kilka wymiernych zysków: wstęp do większej liczby miast, werbunek większej liczby marynarzy, niższe ceny zakupu towarów i statków. W miarę rozwoju akcji będziemy częściej dbać o interesy własnego kraju niż o własne. Tym bardziej że dzieje polityczne będą mocno wpływały na handel.

Premiera wersji niemieckiej odbyła się z końcem października, angielskiej planowana jest na przełom lutego i marca 2003, a data polskiej jest jeszcze nieznana. Na razie musimy się zadowolić polską wersją Patriciana II.



Obfite plony to tylko część sukcesu. Gdy wybuchnie wojna, będziemy musieli sami wypalić tytoń i zjeść cukier, a taki zestaw wykończy każdego plantatora

i

wydaje: Ascaron
kiedy: nie wiadomo
http: www.ascaron.com
wymagania: PII 450 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
prognoza:



Polanie II

Powraca gra mlekiem płynąca. Młodzi woje ruszają doić krowy przy szczęku oręża. Wyglądają o niebo lepiej niż w poprzedniej części, ale historia jest równie banalna. Młody książę Mirko daje się przenieść do innego wymiaru przez złych lordów. Po szczęśliwym powrocie walczy o odzyskanie władzy wspomagany przez starego kapłana Mądromiła oraz drużynę złożoną z drwali, łuczników, włóczników i wojów uzbrojonych w miecze. Auć!

Gra ma wyglądać pięknie. Autorzy obiecują, że zobaczymy pogodę generowaną w czasie rzeczywistym, ślady wojowników na śniegu oraz romantyczny blask księżyca odbijający się w wodzie. Na obrazkach widać soczyste kolory i bogate scenerie. To skok o kilka epok w porównaniu z ubogą pierwszą częścią.

Żołnierze, których poprowadzimy wraz z księciem, mają w jego pobliżu wyższe morale. W specjalnych miejscach na mapie zmienią się w wilki, niedźwiedzie lub strzygi. Podczas walk zdobędą doświadczenie, zbiorą uzbrojenie porzucone przez przeciwnika, w tym zaczarowane. Co ciekawe, doświadczenie zdobędą także krowy, dając wtedy więcej mleka. Dotąd nie ujawniono, w jaki sposób je zwiększają: uciekając czy szczypiąc trawę.

Po przejściu trzech kampanii liczących łącznie ponad 20 misji będzie czekało siedem trybów gry wieloosobowej. W multiplayerze zmierzy się do ośmiu osób. Gra będzie nastawiona na rozwijanie postaci. Zmierzymy się z potworami, walcząc w drużynie lub samotnie z całym światem. Dane postaci będą przechowywane na serwerze, co zapobiegnie oszustwom.

i

wydaje: Zuxxez
kiedy: koniec 2003
http: www.polanie.topware.pl
wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB
prognoza:



Grafikę obejrzymy w rozdzielczości nawet 2048x1536. Karty graficzne tyle wytrzymają, ale monitor kupimy sobie nowy. Zaraz po wybuchu starego

Encyklopedia GIER 2003

Gry komputerowe są taką samą częścią światowej kultury jak książki czy filmy, ale do niedawna brakowało kompletnego, encyklopedycznego opracowania tej dziedziny. Ten stan rzeczy zmienia wydana właśnie ENCYKLOPEDIA GIER 2003 przygotowana przez wortal Gry-Online.pl. Zawiera ona informacje o 1800 grach zgromadzone na dwóch CD.

Opis każdej gry składa się z ogólnej informacji na jej temat, kilku screenów oraz materiałów dodatkowych, czyli takich, które pojawiły się w wortalu Gry-Online. Dzięki temu mamy okazję prześledzenia całej drogi danego tytułu – od pierwszych entuzjastycznych zapowiedzi po obszerną recenzję i poradnik. W jednej chwili widzimy, jak gra kreowana na przebój okazała się niestrawnym gniotem.

Poza recenzjami i zapowiedziami do 450 gier podanych zostało 3600 tipsów i kodów. Niemal każda gra zilustrowana została starannie dobranymi screenami, które powiększamy. Na płytach znajduje się prawie 10 tysięcy ilustracji!

Podczas przeglądania wiadomości o wybranej grze daje się przejść do informacji o tytułach pokrewnych. Gry podzielone zostały na kategorie, dlatego czytając o Falloucie, dwoma kliknięciami przeskakujemy do Baldur's Gate'a. Do każdej gry podano adresy oficjalnych stron jej poświęconych, więc jeśli mamy połączenie z siecią, zyskujemy dodatkowe informacje bez żmudnej pracy z internetową wyszukiwarką.

ENCYKLOPEDIA GIER 2003 ma duże możliwości wyszukiwania. Poza standardowym przeglądaniem gier zaczynających się na daną literę możemy również ustawić je według polskich wydawców, a także lat, w których pojawiały się na rynku. Daty premier obejmują lata 1997-2002, pozostałe gry umieszczono w podkategoriach przed 1997 i po 2002. Tak, po 2002, bowiem ENCYKLOPEDIA obejmuje również gry, które się jeszcze na rynku nie pojawiły. Ciekawym rozwiązaniem jest uporządkowanie gier według kategorii wiekowych. Dzięki temu rodzice wiedzą, które tytuły nadają się dla ich pociech.

W ENCYKLOPEDII pojawiają się dodatkowo dwie wyszukiwarki. Pierwsza z nich to klasyczne narzędzie, w które wpisujemy poszukiwane wyrażenie. Druga na bieżąco dopasowuje listę gier do wpisywanych przez nas kolejnych liter.

Ważnym elementem ENCYKLOPEDII są poradniki, których przygotowano aż 137. Nie są to proste opisy przejścia, ale skrupulatne i dokładne analizy, dzięki którym nie tylko kończymy grę, ale uczymy się w nią również lepiej grać.

Do każdego egzemplarza ENCYKLOPEDII dołączony jest unikatowy kod rejestracyjny umożliwiający jednomiesięczny darmowy dostęp do MayClubu – płatnej strefy serwisu www.gry-online.pl. ■

i

wydaje: Axel Springer Polska
kiedy: 26 listopada 2002
http: encyklopedia.gry-online.pl
wymagania: P 166 MHz, karta 4 MB, 64 MB RAM
prognoza: nie podajemy prognozy, bo ENCYKLOPEDIĘ publikuje wydawca TOP SECRETU



Screeny w tekście są niewielkie, ale kliknięcie na nie powoduje powiększenie. Interfejs jest elegancki i czytelny

PRZYSZLI BURMISTRZOWIE RYWALIZOWALI W SIMCITY 3000

Wirtualni burmistrzowie

Przed wyborami samorządowymi lokalne dodatki Gazety Wyborczej wraz z TVN i Cenegą Poland urządziły w Białymstoku, Katowicach, Krakowie, Olsztynie, Warszawie i Zielonej Górze zawody dla kandydatów na prezydentów miast. W każdym turnieju obowiązywały inne zasady, ale wszędzie grano w SimCity 3000. Towarzyszyliśmy kandydatom na prezydenta Warszawy, którzy 20 października na niemal sześć godzin zasiedli przy komputerach w Pałacu Kultury i Nauki. W szranki stanęli Marek Balicki, Zbigniew Bujak, Lech Kaczyński, Andrzej Olechowski, Janusz Piechociński oraz Julia Pitera.

Czekało na nich miasto przypominające Warszawę. Położone na dwóch brzegach rzeki miało mostów tyle, co kot napłakał, kiepski stan dróg, lotnisko w pobliżu centrum i potężny Empire State Building imitujący dar ludu radzieckiego. Miasto liczyło 32 700 mieszkańców, w jego kasie spoczywało 60 tysięcy simoleonów, a urzędowanie na stanowisku burmistrza zaczynało się 20 października 2002.

Niemal wszyscy zaczynali od poprawy kiepskiej infrastruktury, z wyjątkiem kandydata PSL Janusza Piechocińskiego, który najpierw zbudował zoo. Kandydaci zbudowali kilka linii metra, elektrownie atomowe, obwodnice i kilkakrotnie powiększyli swoje miasta. Zbigniew Bujak i Andrzej Olechowski próbowali realizować swe programy dla prawdziwej Warszawy. Pierwszy w ogóle nie rozwijał metra, z powodzeniem koncentrując się na komunikacji naziemnej, drugi utrzymywał niskie podatki, co mściło się niedoborem pieniędzy.

W połowie zabawy organizatorzy sprowadzili na miasta klęski. Z pierwszą ich falą kandydaci dali sobie radę błyskawicznie. W skład kolejnej fali kataklizmów weszły zamieszki w czterech punktach miasta, cztery pożary, nalot UFO i trzęsienie ziemi lub tajfun. Największe szkody poniósł Janusz Piechociński, spadając z drugiego miejsca na półmetku zabawy na czwarte w końcowej klasyfikacji.

Kluczową rolę w zawodach warszawskich, ale i krakowskich odegrali doradcy. Sami kandydaci mieli małe pojęcie o grze. Julia Pitera i Lech Kaczyński przyznali, że czytali instrukcję obsługi. Marek Balicki i Zbigniew Bujak wcześniej zagrali, ale też polegali na doradcach. W Katowicach i Olsztynie było trudniej – kandydaci nie korzystali z pomocy.

Sztaby doradców grały, a kandydaci odpowiadali na pytania prowadzących, które dotyczyły sytuacji w grze i rzeczywistych problemów Warszawy. Trzeba przyznać, że politycy rzadko tracili rezon. Słuchanie poważnych wyjaśnień, dlaczego „mieszkańcy miasta śpiewają pieśni obozowe" było warte pojawienia się na imprezie.

Zawody bezapelacyjnie wygrał Lech Kaczyński, budując miasto niemal dwa razy większe od pozostałych przeciwników, z ogromną nadwyżką w budżecie, ale sporym bezrobociem. Zauważyliśmy, że zwycięzca zawodów w Krakowie Zbigniew Ziobro korzystał z tego samego doradcy co Lech Kaczyński. Widać w partii Prawo i Sprawiedliwość są ludzie niezastąpieni.

Na naszym CD umieściliśmy miasto startowe i miasta, z którymi zakończyli rywalizację, dzięki czemu każdy posiadacz SimCity 3000 może pobić wyniki kandydatów. (dm)



Niektórzy politycy za bardzo ufali doradcom. Andrzej Olechowski przyszedł dopiero po godzinie od rozpoczęcia zabawy. I przegrał. Także w rzeczywistości

O wypowiedź poprosiliśmy zwycięzcę warszawskiego konkursu i późniejszego zwycięzcę wyborów na prezydenta Warszawy, Lecha Kaczyńskiego



Lech Kaczyński w ciągu 85 lat powiększył miasto 11-krotnie

TS: Co było dla pana najłatwiejsze?

LK: Najłatwiejsze są w takich grach początki. Jest pewna suma pieniędzy i wiadomo, że należy zacząć od mediów, od wody. Później gra znów robi się łatwa z chwilą, gdy się zgromadzi znaczne pieniądze. Można nimi szastać i osiągać cele, jakie się chce. Oczywiście jeśli pojawia się zakłócenie w postaci katastrofy i wysiada elektrownia, nawet najlepszym graczom na chwilę kończy się koncept.

TS: Jakie rzeczy sprawiły więcej kłopotu niż rzeczywista Warszawa?

LK: Takich rzeczy w grach nie ma. No, może poza UFO. Mam też nadzieję, że nie spotkam się w Warszawie z zamieszkami.

TS: Mówił pan, że przed zawodami były czynione specjalne przygotowania. Na czym polegały?

LK: Przede wszystkim szukaliśmy osób, które potrafiłyby w to grać. Pomogli mi przyjaciele, bo nie znałem przedtem pana Michała (sztab doradców tworzyli studenci Michał Rogus i Paweł Roszczenko). Kręcił się on wokół jednego z polityków PiS, ale to już jest tajemnica kuchni.

fot. M. Acki

SMS-em

Snajper ugodził Snipera

Po jedenastym ataku snajperów w okolicach Waszyngtonu amerykańska sieć sklepów Wal-Mart wycofała ze sprzedaży grę Sniper (stworzoną przez polską firmę Mirage Media) w mieście i jego okolicach. – Wycofaliśmy grę, szanując uczucia mieszkańców tego regionu – oświadczyła oficjalnie Kareen Burke, rzeczniczka Wal-Marta. Zapomniała dodać, że pozostawiono w ofercie strzelby i dubeltówki.

Niedługo potem policja schwytała morderców, ale nie zmieniło to losu Snipera.

Kolejny raz gra Mirage'u stała się zbyt aktualna w Stanach Zjednoczonych. Pierwszy był Mortyr, który miał pojawić się w sklepach w 1999 roku. Akurat tuż przed premierą zdarzyła się masakra w szkole w Littleton, której sprawcami byli uczniowie zafascynowani ideologią faszystowską. Tematyka gry i okładka pudełka, na której widniały hitlerowski hełm i swastyka, spowodowały kłopoty ze znalezieniem wydawcy i znaczne opóźnienie premiery. Mamy nadzieję, że Mirage dwa razy się zastanowi, zanim rozpocznie prace nad grą o ataku atomowym na Stany Zjednoczone. (dm)

TP SA ratuje życie

Dwudziestosiedmioletni Tajwańczyk Lien Wen Cheng zmarł po rozgrywce w kafejce internetowej. Sesja trwała nieprzerwanie przez 32 godziny. Policja podejrzewa, że mężczyzna zmarł z wyczerpania spowodowanego zbyt długim siedzeniem w jednej pozycji. To kolejny taki wypadek, bowiem swe życie przegrali już Koreańczyk, Tajlandczyk i Amerykanin. Rekordzista grał nieprzerwanie 86 godzin.

Warto podkreślić, że większość ofiar stanowią Azjaci z państw o dużym odsetku osób podłączonych do internetu. Według agencji badawczej Nielsen/NetRatings na Tajwanie podłączonych jest do sieci 50 procent gospodarstw domowych. Na szczęście TP SA dba o nasze życie i zdrowie. U nas liczba ta nie przekracza 6,5 procent. (dm)

Dariusz J. Michalski

PO 11 WRZEŚNIA TERRORYSTÓW WYMAZANO Z GIER.

Command and Conquer: Generals

COMMAND & CONQUER mocno zgrzybiał. Zastępujący twórców z Westwoodu zespół z firmy EA Pacific obiecuje, że w GENERALS da serii nowy wymiar. I to nie tylko dzięki grafice 3D





Gra nie będzie już polegać na produkcji **setek czołgów** – obiecują twórcy. Uwierzymy, jak zobaczymy



Ten lot bojowy potrzebny był pilotowi **B-52** jak dziura w moście. Wyrzucił, co miał, i wraca do bazy



Wiadomo, że engine umożliwia **walki myśliwców.** Nie jest jeszcze pewne, czy zobaczymy je w grze



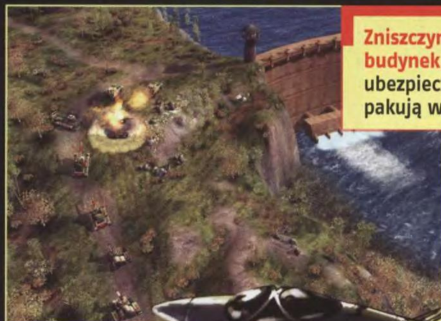
Czołgi crusader demolują budynek, który za chwilę efektownie się zawali. Czyżby lokatorzy zalegali z opłatami?



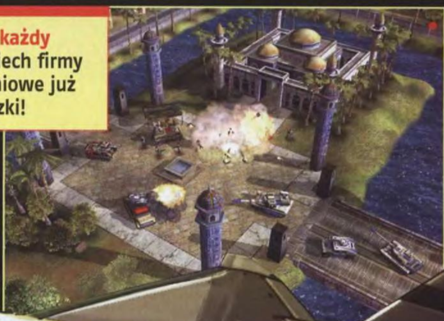
Bomba atomowa to jedyna nadzieja Chińczyków na zmniejszenie przeludnienia (na ziemiach wroga)



ALE JUŻ 11 LUTEGO 2003 PONOWNIE NIMI POKIERUJEMY



Zniszczymy każdy budynek. Niech firmy ubezpieczeniowe już pakują walizki!





Do likwidacji piechoty nie używamy rakiet. Wystarczą dżipy i piraci za ich kierownicami



Jak zwykle w seri COMMAND & CONQUER istotną rolę odgrywa fabuła. Tym razem jest to historia tak nieprawdopodobna i naiwna, że nie powstydziłby się jej reżyser wenezuelskiego serialu.

W roku 2022 świat zostaje zaatakowany przez terrorystów z Global Liberation Army, którym nie w smak jest, że globalny ład gwarantują dwa supermocarstwa: Stany Zjednoczone i Chiny.

Chiny nie są już jednak krajem rządzonym przez smutnych panów w szarych wdziankach. Do władzy doszło nowe pokolenie, które unowocześniło kraj, korzysta z usług hakerów i wie, jak zrobić użytek z bomby atomowej. Nadal jednak siłą chińskiej armii pozostaje raczej liczba żołnierzy, nie jakość używanego przez nich sprzętu.

Napaść GLA na Chiny niemal się powiodła, ale mocarstwu w ostatniej chwili udaje się powołać pod broń czteromilionową armię, która spycha do morza atakujących z południa terrorystów. Jednak GLA zdążyła odpalić rakiety balistyczne z głowicami biologicznymi trzeciej generacji (co za beznadziejna nazwa), które spustoszyły znaczną część terytorium Chin.

Terroryści odpalają też pociski w kierunku USA, ale Amerykanie mają system Space Based Boost Phase Laser Armed Satellite Defensive Architecture (co za beznadziejna nazwa). Wprawdzie SBBPLASDA zestrzeliwuje rakiety terrorystów, ale bakterie przedostają się do atmosfery. Znaczne obszary na całym świecie zostają skażone.

GLA, wojując z dwoma potęgami, zmienia taktykę i powołuje liczne silnie zakonspirowane komórki na całym świecie. Przygotowują one jakąś bombową akcję, ale dokładnie nie wiadomo, gdzie.

Wedle najnowszych doniesień wywiadu konflikt już wkrótce wybuchnie z nową siłą. ■

Kamil Ruszkowski

KONIEC Z ANONIMOWYMI KIEROWCAMI. W NAJNOWSZYM

Colin McRae Rally 3.0

Twórcy chwalą się, że każdy detal karoserii, zawieszenia i silnika wygląda jak prawdziwy i działa jak prawdziwy. Reklamowa przesada? Zapewne. Ale zanosi się na to, że trzeci Colin już na starcie odjedzie konkurencji



Trzysta koni za milion dolarów – w rajdach Ford Focus WRC jest zawsze w czołówce



Wysokie loty są bardzo efektowne, ale źle świadczą o kierowcy: wóz oderwany od ziemi nie przyspiesza



Przed nawrotem stawiamy auto przeciwnie do zakrętu, potem szybka kontra i kontrolowany poślizg



Citroën Saxo nie ma napędu 4x4 jak maszyny WRC, ale na asfaltowej nawierzchni bywa od nich szybszy



Stare nie znaczy gorsze – wozy dawnej grupy B miały moc o połowę większą od dzisiejszych aut WRC!

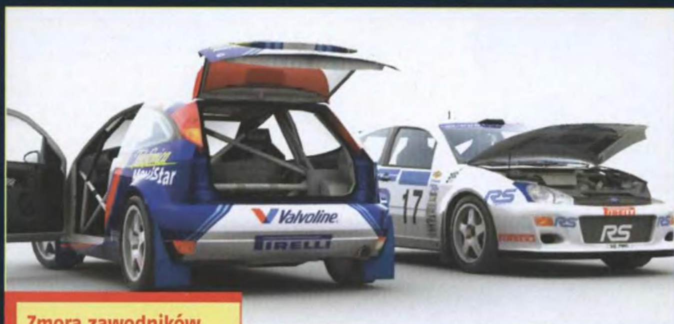


COLINIE MCRAE ZAGRAMY JAKO... COLIN MCRAE!

Animowani mechanicy mają czynić cuda, na przykład wymienić głowicę w pół godziny







Zmorą zawodników będą dziennikarze czyhający z kamerami w strefie serwisowej



Efektem współpracy programistów firmy Codemasters z ekipą Ford Rally Team będzie najbardziej realistyczna gra rajdowa, jaka kiedykolwiek powstała. Szczególny nacisk położono na dokładne odwzorowanie zachowania aut i wpływu zniszczeń części mechanicznych na ich prowadzenie.

Testerem kolejnych wersji beta jest sam McRae, a opisy tras stworzył jego pilot Nicky Grist. Ciekawe, jak Colin czuje się w trybie kariery, w którym wciela się w samego siebie i pracowicie walczy o punkty na trasach rajdów w ośmiu krajach?

Grafika wprawi nas w zachwyt. Auta będą mieć blisko 20 razy więcej detali niż w poprzedniej części! W pełni animowany kierowca i pilot będą chwytać za hamulec ręczny lub łapać latający po aucie notes. Padający deszcz i śnieg, zachody i wschody słońca, snopy światła z halogenów omiatające pobocza – obejrzymy to wszystko, pędząc dwieście na godzinę.

Najważniejszym samochodem będzie oczywiście Focus WRC Colina, pojawią się też jednak między innymi Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, a nawet legendarna Lancia 037 i Ford RS200. Więcej informacji o tym pewnym przeboju roku 2003 przedstawiamy na stronie 8. ■



Jakub Kowalski

RODZIMA ODPOWIEDŹ NA MICROSOFTOWE HALO WYGLĄDA

Chrome

Polska gra z szansami na światowy sukces

W dalekiej przyszłości na jednej z planet odległego układu gwiezdnego zostają odkryte cenne minerały. Do walki wchodzą gotowe na wszystko multikorporacje. W barwach jednej z nich biegamy, jeździmy, kombinujemy, a przede wszystkim strzelamy



Pomagamy osadnikom bronić barykady. Albo oniemiali gapimy się na przepiękne widoki. To drugie zdarza się dość często

Polska firma Techland pracuje nad CHROME'EM, grą FPP, która ma zawojować świat. Ta zapowiedź budziła zrozumiałą nieufność. Jednak po przetestowaniu wersji beta twierdzę, że CHROME ma szansę stać się pierwszą polską grą o światowej klasie.

Przenosimy się w XXV wiek, do świata megakorporacji walczących o każdy zakątek kosmosu. Wcielamy się w Bolta Logana (tak, jego imię to naprawdę Kołek), który służy od wielu lat w międzyplanetarnych siłach specjalnych. Bolt zostaje fałszywie oskarżony, ale z pomocą niejakiej Carrie, przyszłej wspólniczki, ucieka w kierunku najbardziej oddalonego od Ziemi układu planetarnego znanego pod nazwą Walkiria. Na jego planetach zostają odkryte bogate zasoby rzadkich minerałów, natychmiast więc pojawiają się korporacje, które rozpoczynają bezpardonową walkę o dominację nad poszczególnymi planetami. Logan zostaje najemnikiem firmy Spacon i w jej imieniu wysadza, strzela, rozwala i kradnie. Z czasem jednak historia zaczyna się komplikować. Fabuła nie wydaje się specjalnie odkrywcza, ale cieszy fakt, że autorzy stworzyli scenariusz nieco bardziej rozbudowany niż w klasycznych FPP-ach. – Historia CHROME'A pełna będzie niespodziewanych zwrotów akcji – obiecuje Jan Marek, szef projektu z Techlandu.

Niestety profil psychologiczny głównego bohatera jest sztampowy aż do bólu. Bolt Logan to kalka tysięcy kalk, archetypowa postać znana z wielu gier komputerowych i filmów.

– Chcieliśmy wykreować cichego, szorstkiego faceta – mówi Jan Marek. – Logan to mieszanka Clinta Eastwooda i Bruce'a Willisa. Cichy, ale zabójczy.

Misje są imponująco długie, wykonujemy podczas nich wiele zróżnicowanych zadań

Miejmy nadzieję, że nie będzie zabójczy dla tych graczy, którzy mają dosyć utożsamiania się z mrukliwymi profesjonalistami. Szkoda, że autorzy nie odważyli się na wykreowanie jakiegoś bardziej interesującego bohatera.

Na szczęście konstrukcja misji nie daje nam zbyt wiele czasu na to, żeby zastanawiać się nad motywami działania i przeszłością Logana. Wszystkie zadania, które będziemy wykonywać w CHROME'IE, są zróżnicowanymi, wieloetapowymi gigantami, które ciągną się niekiedy nawet kilka godzin!



Ale CHROME błyszczy swoim niesamowitym enginem graficznym, nie długimi misjami. Nad głową Logana szumią liście, zaś gigantyczne świerki przesłaniają nam słońce. Las wygląda zupełnie jak prawdziwy. Nawet piękne dżungle z Hitmana czy Soldier of Fortune II mogą się schować przy CHROME'IE. Tu drzewa stoją tuż obok siebie, a w gęstych zaroślach niejeden raz gubimy drogę.

Co więcej, cały ten graficzny przepych rusza się zupełnie płynnie nawet na średnich komputerach. Autorzy w wywiadach podkreślają elastyczność enginu, która pozwala im na łączenie olbrzymich terenów leśnych z klaustrofobicznymi wnętrzami. Widzi się to w grze. Podczas misji nie dogrywają się żadne nowe pomieszczenia ani tereny, wszystko naraz siedzi w pamięci komputera. I przytłacza wielkością.

Wyspy mają po kilka kilometrów szerokości i długości, a na żadnej z nich nie zobaczymy dwóch takich samych kęp krzaków czy zagajników. Na dodatek na każdej wyspie jest kilka, a na niektórych po kilkanaście budynków i mnóstwo pojazdów. Wnętrza wyglądają równie dobrze jak las, tekstury są niezwykle szczegółowe. Takim rozmachem i jednocześnie spójnością nie szczyci się nawet No One Lives Forever 2! W tamtej grze na wielkich poziomach engine kilkakrotnie doładowuje kolejne miejsca. W CHROME'IE tereny akcji są równie wielkie, mimo to zabawy ani razu nie przerywa nam obrazek z napisem Loading.

Niesamowite wrażenie robi woda. Morze faluje, a jeśli patrzymy pod odpowiednim kątem, widzimy odbijające się w wodzie słońce lub wierzchołki drzew. Świetnie zrealizowano również efekty wybuchów rakiet. Graficy skoncentrowali się nie na błysku i ogniu, a raczej na dymie i fruwających odłamkach. Wygląda to doskonale i znacznie bardziej realistycznie niż wszystko, co dotychczas widziałem w grach FPP.



IMPONUJĄCO. NA RAZIE JEDNAK ZA DUŻO W NIEJ BŁĘDÓW





Wyrzutnia rakiet działa piorunująco na większe skupiska wrogów



Stacjonarne działo niszczy z łatwością nawet ciężko opancerzone cele



Strzelanie ze snajperki do elektrycznej muchy kończy się spięciem



Pistolet z tłumikiem zadziwia siłą rażenia. Dwa trafienia i po strażniku



Podstawową bronią jest karabin maszynowy. Szybko pożera amunicję



Działko na dżipie sprawdza się w walkach na krótki dystans

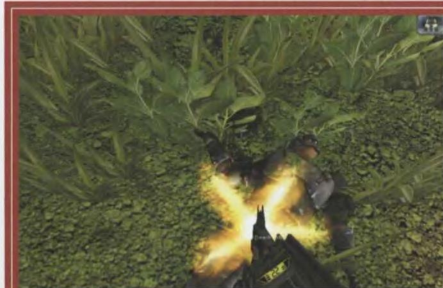
Jestem pewien, że engine CHROME'A zrobi zawrotną karierę, szczególnie że wersja beta, którą oglądałem, jest według grafików z Techlandu dużo brzydsza niż to, co zobaczą gracze na monitorach na początku przyszłego roku. Nie mogę się już doczekać.

W tej beczce miodu znalazła się jednak również łyżka dziegciu. Wszystkie kolory są mało wyraziste. Mam nadzieję, że jest to jedynie efekt przepracowania grafików. Piękna, tropikalna dżungla powinna atakować feerią barw, tu nie ma miejsca na wyblakłe kolory!

W podzielonym na 14 gigantycznych misji CHROME'IE zobaczymy nie tylko dżunglę. – Prawie wszystkie zadania toczą się w innych miejscach – mówi Jan Marek. – Gracz zwiedzi nie tylko różne bazy i wyspy, ale również planety i księżyce. Każda z misji została tak zaprojektowana, żeby wyraźnie różniła się od innych. W każdej z nich mamy do wykonania zestaw celów, ale nie istnieje jedyny słuszny sposób na rozwiązanie problemu. Po zebraniu informacji o misji od gracza zależy to, za pomocą jakiej broni upora się z wrogami i jaką zastosuje taktykę.

Denerwuje mała ilość miejsca w plecaku. Daje się nieść tylko jeden karabin naraz

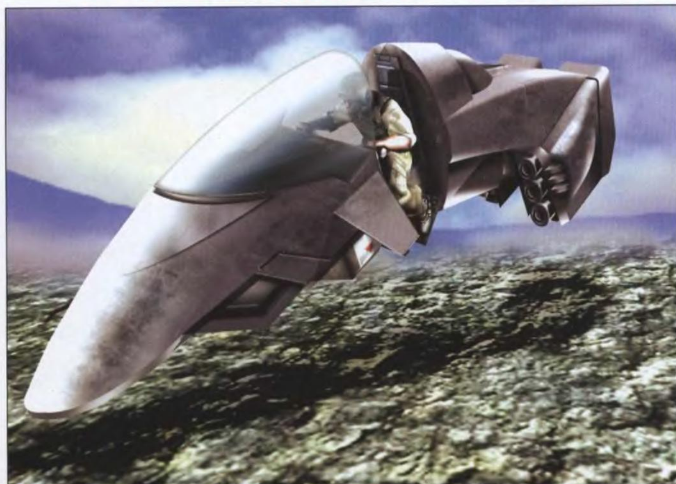
Te słowa brzmią ambitnie, jednak w praktyce nie jest już tak malinowo. Cele wykonujemy na jeden, z góry ustalony sposób, a jeśli się na przykład okazuje, że zużyliśmy już wcześniej materiały wybuchowe, musimy się cofać pół planszy po nową paczuszkę z C4. Autorzy chełpią się, że przewidzieli wszystkie możliwe zachowania gracza i na każde z nich mają zaprojektowane gotowe rozwiązanie. Cóż, okazało się, że na mój skądinąd oczywisty pomysł rozwalenia terminala serią z karabinu maszynowego jednak nie wpadli.



Masakrowanie zwłok na razie nie kończy się niczym spektakularnym. W ostatecznej wersji gry postacie mają się efektownie rozpadać

Jedno z zadań, które wykonałem w wersji beta, biegło prosto jak po sznurku, ale tu zupełnie to nie przeszkadzało. Wraz z grupą osadników broniłem barykady przed huraganowym atakiem najemników wrogiej korporacji. Przywódca osadników co chwila prosił mnie o wsparcie na innym odcinku barykady, a ja w odpowiedzi

W WALCE WYKORZYSTUJEMY POJAZDY, ALE NA RAZIE





Zbroja z utwardzonej skóry (własnej!) pochłania 1/3 wszystkich obrażeń



Wspomaganie celowania przydaje się podczas każdej wymiany ognia



Termowizja wymaga jeszcze pracy. Tych wrogów Logan zobaczył dopiero z odległości kilku metrów

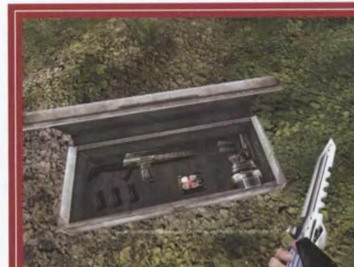
ochoczo opróżniałem kolejne magazynki, zabijając tłumy wrogów. Po odparciu ataku złapałem za potężne działo przeciwpancerne i za jego pomocą zniszczyłem kilka kroczących robotów żywcem wyjętych z Robocopa. Gdy uporałem się z tymi przeciwnikami, na horyzoncie pojawił się gigantyczny opancerzony samochód, niewrażliwy na moje strzały. Jeden z osadników wsadził mnie jednak do dżipa i podwiózł tak, że mogłem podłożyć ładunki wybuchowe na silniku potwora. To jednak wciąż nie koniec – po wysadzeniu wrogiego samochodu wsiadłem do lekkiego promu kosmicznego, stanąłem na otwartej klapie ładowni i z wyrzutnią rakiet w dłoni prowadziłem naloty na stanowiska przeciwnika.

System implantów jest ciekawy, ale na razie korzysta się z niego za łatwo

Przeciw takiej liniowości nie mam absolutnie nic, ale denerwują mnie sytuacje, w których nie mogę zrobić tego, co uważam za logiczne. Mam jednak nadzieję, że twórcy zgodnie z zapowiedziami poprawią chociaż to irytujące wysadzanie terminali koniecznie ładunkami wybuchowymi, niczym innym.

Bardzo mile zaskakuje lekka nuta RPG. Element ten nie jest tak wyeksponowany jak w doskonałym Deus Eksie, ale mimo to umila i tak bardzo miłą zabawę. Podczas misji nie będziemy wprawdzie rozwijać parametrów naszego bohatera, ale zadbamy o to, jakie przedmioty znajdują się w jego ekwipunku. Bolt ma plecak i kilka kieszeni, ale na razie mieści się w nich zbyt mało przedmiotów. Jeśli bierzemy pistolet i karabin maszynowy, nie podnosimy już żadnych nowych giwer, zaś kolejne magazynki, granaty i apteczki upychamy po kieszeniach. Co gorsza, w większości misji zbieramy dodatkowe przedmioty, które zapychają nam już i tak niewielką przestrzeń. Liczę na to, że autorzy zauważą ten błąd, bo niezmiernie denerwuje mnie fakt, że gdy chowam do plecaka karabin snajperski i kilka magazynków, nie mam już miejsca nawet na głupi pistolet z tłumikiem.

Zarządzanie ekwipunkiem to jednak tylko jeden z elementów RPG. Bolt Logan nafaszerowany jest bowiem najnowszymi zdobyczami nanotechnologii. W wersji beta działało tylko kilka implantów, ale już na tej podstawie da się stwierdzić, że pod względem efektywności działania Logan dorównuje słynnemu J.C. Dentonowi. Najważniejszym i najczęściej przeze mnie wykorzystywanym usprawnieniem był system wspomagania celowania. Dzięki niemu Logan zabija każdego przeciwnika dwoma, góra trzema strzałami.
W starciach na małą odległość przydaje się również implant skórnej zbroi znany pod nazwą Dermal Armor. Po jego włączeniu skóra Logana twardnieje, dzięki czemu bohater lepiej znosi trafienia.
Kolejne wyjątkowo przydatne urządzenie to Tendo Amplifiers, czyli silniczki wspomagające pracę stawów, dzięki którym poruszamy się ze sprinterską prędkością. W CHROME'IE cele misji są oddalone od siebie o kilometry, dlatego też wykorzystujemy ten implant najczęściej wtedy, gdy mamy do przejścia solidny kawał drogi.
Ostatnim implantem, który działał w becie, było urządzenie pozwalające na oglądanie otoczenia w podczerwieni. Nad tym elementem autorzy muszą jeszcze mocno popracować, bowiem w tym trybie na otwartej przestrzeni nie zauważałem wrogów, których bez problemu widziałem gołym okiem – bez żadnych wspomagaczy!



Skrzynie z bronią znajdujemy w nielicznych misjach. W większości ekwipunek wybieramy zanim wyruszamy w teren



ZACHOWUJĄ SIĘ ONE GORZEJ NIŻ W PROSTEJ ZRĘCZNOŚCIÓWCE



Wielki transportowiec ląduje na jednej z planet układu Walkirii. Za chwilę wysiądzie z niego Logan i wyruszy w dżunglę, a Chrome Engine pokaże to w jednej płynnej scenie, nie doczytując kolejnych fragmentów poziomu

To jeszcze nie koniec biomechanicznych usprawnień naszego bohatera. Autorzy mówią też o celowniku optycznym, dzięki któremu kilkakrotnie przybliżymy obraz i zdejmiemy niczego nie spodziewającego się przeciwnika z olbrzymiej odległości. Kolejnym implantem ma być Smart Pistol Link Mark, delikatny serwomechanizm, który fizycznie wspomaga celowanie. Ze względu na precyzję i kruchość urządzenia zadziała ono tylko wtedy, gdy będziemy mierzyć z broni krótkiej. Podczas walki niezbędny okaże się z kolei Muscle Improver, dużo potężniejsze, ale i mniej precyzyjne urządzenie. Po jego włączeniu Logan niczym terminator będzie zabijać wrogów jednym ciosem pięści i bez trudu zapanuje nad odrzutem nawet najpotężniejszych karabinów maszynowych.

Kolejnymi przydatnymi usprawnieniami są Bio Regeneration System, implant, dzięki któremu odnowimy zasoby naszego zdrowia oraz Pain Guard, który blokuje receptory bólu, – sprawiając, że nawet gdy dostajemy kulkę, ekran nie drga i nie zachodzi czerwienią.

Taka liczba implantów wymaga odpowiedniego wyważenia i obawiam się, że tutaj panowie z Techlandu mogą mieć problemy. Jak na razie włączamy i wyłączamy implanty w dowolnej konfiguracji, zaś używanie usprawnień nie zużywa żadnej energii. Mamy tylko wskaźnik przeładowania (Overload), który po osiągnięciu 100 procent wyłącza wszystkie biomechanizmy naraz. Moim zdaniem ten system wymaga przebudowy. Przydałoby się, tak jak w Deus Eksie, wprowadzić energię, którą używanie implantów wyczerpuje. W obecnej sytuacji wykorzystywanie wszystkich naraz nie wiąże się z żadnymi konsekwencjami. Po prostu od czasu do czasu Logan się przegrzewa, ale wystarcza kilkadziesiąt sekund z wyłączonymi wszystkimi systemami i ponownie zmienia się w potężnego i szybkiego cyborga.

> **Engine równie dobrze generuje rozległe otwarte przestrzenie, jak wnętrza budynków**

Z takim terminatorem nawet najpotężniejsi przeciwnicy nie mają żadnych szans. Na razie zachowanie wrogów pozostawia wprawdzie wiele do życzenia, ale kładę to na karb niedopracowanej pod tym względem wersji beta.

– Wrogowie będą się zachowywać zgodnie z ogólnymi algorytmami – opowiada o założeniach CHROME'A Jan Marek. – W praktyce każdy żołnierz będzie jednak reagować na konkretne warunki. Jeśli znajdzie karabin snajperski, stanie się idealnym, spokojnym zabójcą. Jeśli gracz spotka się z nim na krótkim dystansie, spróbuje się schować za przeszkodami naturalnymi, wezwać pomoc, po czym otoczyć Logana. W naszej grze nie ma jednostek, które posługują się tylko jednym rodzajem broni. To algorytmy sztucznej inteligencji decydują o zachowaniu i charakterze przeciwnika. Na przykład żołnierz, który od pewnego czasu chowa się za skrzynkami, może zdecydować się na zmianę kryjówki, jeśli uda nam się go postrzelić.

Szkoda, że na razie nie miałem okazji obserwować tych zachowań. Wersja beta CHROME'A pod względem reakcji przeciwników mocno mnie zawiodła. Żołnierze, do których otwierałem ogień, natychmiast puszczali się pędem w moim kierunku, czasem tylko biegnąc zygzakiem. Nie potrafili się schować za drzewami i nie umieli ze sobą współpracować. Odznaczali się za to celnością graniczącą z bezczelnością: jednemu udało się wpakować we mnie trzy kolejne strzały z karabinu snajperskiego, pomimo że z włączonym implantem przyspieszającym ruchy przedzierałem się przez gęsty las, chowałem za drzewami i zapadałem w krzakach.



Wybuchło czy nie wybuchło? Logan nie dowierza sile dynamitu. Poprawianie serią z karabinu niestety jednak nic nie daje

TESTY SILNIKA

Dobry engine musi przejść wiele etapów testowania. Techland szlifuje swe dzieło w kolejnych mniej istotnych produktach

Polski diament



Na rynku znajdują się już dwie gry Techlandu, które wykorzystują elementy Chrome Engine – Pet Soccer i Pet Racer. Po premierze CHROME'A autorzy planują użycie enginu w kolejnych produkcjach. Trwają prace nad Speedway GP, czyli symulatorem żużla, Techland projektuje również Xpand Rally,



symulator rajdów, który ma stanąć w szranki z najnowszą odsłoną Colina i Rallisport Challenge z Microsoftu. Jeśli uda się na enginie CHROME'A zrobić efektowne rajdy samochodowe oraz symulator żużla, może się okazać, że jest on jednym z najbardziej wszechstronnych narzędzi na świecie.



ENGINE CHROME'A TO POTĘŻNE NARZĘDZIE ŚWIATOWEJ KLASY

MULTIBOGACTWO

CHROME przypomina xboxowe Halo w wielu aspektach, ale w jednym z nich ma je zdecydowanie przewyższać

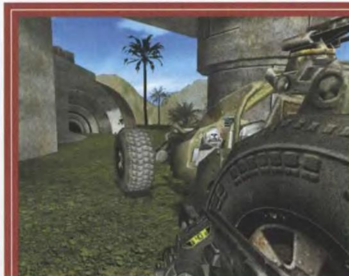
Chromowana sieć

W wersji beta w głównym menu brakuje opcji multiplayer, ale autorzy obiecują, że ostro pracują nad tym elementem. Zdają sobie sprawę z tego, że ich dzieło nie odniesie sukcesu bez ciekawych trybów multi.



Jan Marek mówi o dziewięciu trybach rozgrywki sieciowej, z których większość znamy ze współczesnych FPP-ów. Poza klasycznym deathmatchem i deathmatchem drużynowym w CHROME'IE znajdzie się również last man standing, w którym wygrywa ten zawodnik, który zostanie ostatni na placu boju, oraz drużynowa odmiana tego trybu. Pobawimy się też w capture the flag oraz jego odmianę – front – w której naszym zadaniem nie będzie przeniesienie flagi do bazy, ale zniszczenie jej na miejscu. Pojawi się znany z pierwszej odsłony Unreal Tournamenta assault, w którym jedna z drużyn ma do wykonania określone zadania, a druga jej przeszkadza. Ósmy i dziewiąty tryb multi to domination i team domination, zabawa, w której dostajemy punkty za zajmowanie przez określony czas wyznaczonego miejsca. Na jednym serwerze pobawimy się maksymalnie w 32 osoby. Jeśli kod sieciowy będzie dopracowany, CHROME ma szanse przebić się także na światowym rynku gier online.

Szumnie zapowiadany system animacji śmierci na razie zawodzi. Wprawdzie rzeczywiście po sposobie upadku wroga widać, czy trafiliśmy go w brzuch czy w ramię, ale zadziwiająco często przeciwnicy zachowują się tak samo. Widać, że algorytmy opisujące wzajemne zależności poszczególnych części ciała są na razie zbyt mało elastyczne. Pod kolejnymi trafionymi w klatkę piersiową przeciwnikami w identyczny sposób uginają się kolana, kolejni wrogowie tak samo układają się na ziemi. Potencjał tego systemu animacji widać jednak, gdy udaje nam się zabić przeciwnika na zboczu góry. Wówczas jego ciało stacza się po ziemi tak samo realistycznie, jak ma to miejsce w obu częściach Hitmana.



Dżip jest piękny, ale w wersji beta prowadzi się go marnie. Kamera pokazuje samochód z dziwnego kąta, a w tryb FPP przełączyć się nie daje

Autorzy starają się nie epatować przemocą, ale twierdzą, że ich engine poradzi sobie z widowiskowym pokazywaniem krwi nie gorzej niż Soldier of Fortune II. Jednak w wersji beta pomimo najszczerszych chęci i długich prób nie udało mi się nikomu niczego odstrzelić. Nawet gdy prowadziłem ogień ciągły z potężnej wyrzutni rakiet, przeciwnicy zamiast widowiskowo rozpadać się na kawałki, po prostu przewracali się na plecy. Widać jednak system niezależnej animacji poszczególnych części ciała. Zapewne w ostatecznej wersji CHROME'A odstrzelenie komuś ręki czy nogi nie będzie stanowiło najmniejszego problemu.

Bronie, z których będziemy strzelać w CHROME'IE, są mieszanką współczesności i przyszłości. Część giwer to klasyczne karabiny maszynowe i pistolety, w których raz na jakiś czas zmieniamy magazynek, ale pojawiają się też efektowne projekty futurystyczne, takie jak wyrzutnia plazmy. W wersji beta obejrzałem tylko kilka podstawowych karabinów, ale zarówno ich wykonanie graficzne, jak i skuteczność pozwalają stwierdzić, że reszta wynalazków będzie wyglądała i działała równie sprawnie.

> **Grafika wygląda fenomenalnie. Tak pięknej dżungli jeszcze nie widzieliśmy**

Ciekawie zaprojektowano dwa sposoby prowadzenia ognia. Podczas gdy w większości gier prawy przycisk myszy odpala granaty czy inne fajerwerki, w CHROME'IE odpowiada on za przyłożenie konkretnego rodzaju broni do policzka, dzięki czemu zwiększa się jej celność. To rozwiązanie jest naturalne, chociaż przyzwyczajenie się do dokładnego celowania podczas wymiany ognia wymaga chwili ćwiczeń.

W CHROME'IE poruszamy się jednak nie tylko na piechotę, bowiem nawet wzmocnione stawy Bolta nie wytrzymałyby licznych kilkunastokilometrowych spacerów. Również skończona cierpliwość graczy ma tu duże znaczenie. Dlatego też niektóre trasy przemierzamy we wnętrzach pojazdów. Pomysł przejażdżki dżipem przez dżunglę jest doskonały, ale do tego elementu polscy autorzy muszą się wyjątkowo przyłożyć. Dżip, którym jechałem w jednej z misji, zachowywał się fatalnie. Jego koła mają tylko trzy położenia, przez co wykonywanie nawet prostych manewrów jest niemożliwe. Na dodatek koła pojazdu w ogóle nie reagują na nierówności, nie daje się go wprowadzić w poślizg ani przewrócić na dach. Na razie możemy więc zapomnieć o tak niesamowitych wrażeniach z jazdy, jakich dostarcza xboxowe Halo, gra, na której CHROME zdaje się wzorować. Mam nadzieję, że tę dynamikę pojazdów z Halo uda się uzyskać, zwiększając prędkość pojazdów i dodając położenia pośrednie kół lub sterów. Niestety nie wiem, czy problem dotyczy tylko dżipa czy również pozostałych zapowiedzianych pojazdów, takich jak jednoosobowy samolot zwiadowczy czy kroczące roboty.



Jeśli jednak te drażniące błędy zostaną poprawione, CHROME może być wielkim przebojem. Rewelacyjny Chrome Engine w obecnej chwili przechodzi gruntowną przebudowę, która ma dodatkowo podnieść jego jakość. Cóż, skoro wersja beta wygląda tak dobrze, to już zacieram ręce, myśląc o tym, jaką grafikę zobaczę w ostatecznym wydaniu. Twierdzę, że engine CHROME'A będzie poważną konkurencją nawet dla tak popularnych dzieł jak nowy LithTech czy RenderWare. Ciekawa konstrukcja misji, przyjemne elementy RPG, sterowanie pojazdami... myślę, że dzięki tym cechom polskie gry po premierze CHROME'A przestaną być na światowym rynku synonimem nadętej tandety. Ta gra ma zadatki na wielki przebój i z całej siły trzymam kciuki za jej światowy sukces. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

robi	Techland
wyda	Techland
w Polsce	Techland
kiedy	początek 2003
http	chrome.techland.com
cena	jeszcze nieznana
wymaga	PII 300 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 3D 32 MB
prognoza	★★★★☆

Kamil Ruszkowski

KTO ŚPI NA KAMIENIACH, TEN RATUJE ŚWIAT

Gothic II

25 kilometrów kwadratowych średniowiecza



Druga część najbardziej zaskakującego debiutu zeszłego roku zapowiada się na nie lada przebój. Szkoda tylko, że gdzieś ulotniła się atmosfera



Rozmowa z muchą nigdy nie jest miła. Temu stworzeniu strasznie śmierdzi z paszczy. Zaś podanie ręki bywa mocno utrudnione

W rankingu najmniej nagłośnionych trójwymiarowych gier RPG wszech czasów GOTHIC stanąłby na pudle. Do momentu premiery gra była wielką tajemnicą i tylko nieliczni, obdarzeni sokolim wzrokiem dziennikarze zwiedzający branżowe targi zdołali w ogóle odnotować jej obecność. W chwili ukazania się produktu w sklepach sytuacja nieco się zmieniła – o grze nie wiedział nikt na świecie poza częścią graczy z Niemiec. Zza Łaby bowiem wywodzi się cały zespół młodych programistów, grafików i muzyków – autorów gry.

Niewielu graczy spodziewało się, że pierwszy GOTHIC będzie aż tak dobry

Idea stworzenia gry RPG łatwej nawet dla niedzielnego użytkownika peceta pojawiła się pięć lat temu, kiedy to powstała założona przez dwudziestolatków z maturą w ręku firma Piranha Bytes. Kai Rosenkranz, twórca ścieżki dźwiękowej i efektów specjalnych, miał wówczas siedemnaście lat. Autorzy po cichu doskonalili swój trójwymiarowy silnik, bo na kupno czegoś od tak wielkich firm, jak id Software czy Epic, nie mieli nawet zadatku. Niemiecka premiera gry przeszła bez echa, czemu trudno się dziwić. Polskie podniecenie Mortyrem też nie zyskało swego czasu zrozumienia w wielkim świecie. Aż wreszcie do sklepów trafiła anglojęzyczna wersja gry i rozpętała się prawdziwa burza.

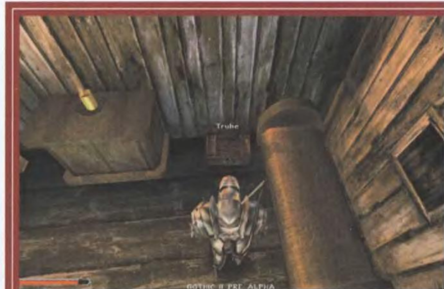
W morzu pochlebstw przez mikroskop trzeba było szukać krytycznych opinii. Najsurowsze prasowe oceny GOTHIKA oscylowały wokół 7/10. Powstały tętniące życiem fora dyskusyjne, strony fanowskie, opowiadania fan fiction, poradniki i sugestie dotyczące kontynuacji opowiedzianej w grze historii. Gdzie w tym czasie byli autorzy? Kai wspomina. – Tuż po wydaniu GOTHIKA poszliśmy na zbiorowy urlop. Gdy wróciliśmy do biura, przygniotła nas wręcz niewiarygodnie pozytywna reakcja graczy i recenzentów. Nie przewidywaliśmy czegoś takiego i czuliśmy się pod każdym względem zaskoczeni.

Po chwili dodaje. – Cierpieliśmy na pourlopowy brak GOTHIKA, więc szybko zebraliśmy się, by przedyskutować, co powinniśmy teraz robić. Widząc reakcję klientów, nie zastanawialiśmy się długo i podjęliśmy decyzję o rozpoczęciu prac nad sequelem. Pierwsze dni były nadzwyczaj produktywne – wymyśliliśmy mnóstwo wątków, które teraz składają się na główną oś fabuły.

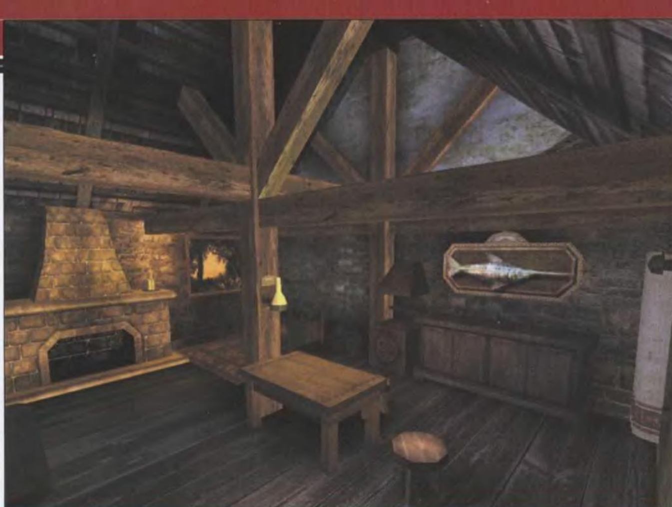
Bohater z pierwszej części stracił wszystkie umiejętności i cechy. Uczy się od nowa

Bezimienny bohater narobił niezłego bigosu w pierwszej części gry. Nie dość, że wymordował bez litości wszystkie wałęsające się po świecie zwierzęta, to na dokładkę zupełnie zburzył panujący w kolonii karnej porządek. Po wysłaniu w zaświaty budzącego się ze snu demona zagrażającego całemu królestwu podziemna świątynia, w której odbył się ostateczny pojedynek, zawaliła się z hukiem, czego przykrym skutkiem ubocznym było wielkie trzęsienie ziemi. Nieokiełznane siły natury sprawiły że znikła magiczna bariera otaczająca kolonię oraz znajdujące się na jej terenie kopalnie.

Wydarzenie to kompletnie zmieniło układ sił w królestwie. Zbiegli więźniowie nie zamierzali podporządkować się woli króla i jego armii. Bez wahania atakowali rolników dostarczających płody ziemi do leżącego nieopodal miasteczka Khorinis, paraliżując jego funkcjonowanie. Dostawy rudy potrzebnej do wyrobu zbroi i oręża zupełnie ustały. Dawni niewolnicy wybrali wolność zamiast śmierci z przepracowania w kopalnianych szybach i dołączyli do wałęsających się samopas grup bandytów. Królestwo rozdarła wojna domowa. Jakby tego było mało, pojawił się nowy, potężny i oczywiście bardzo zły przeciwnik.



Stary trik z zapisywaniem gry przed otwieraniem zamkniętych na klucz skrzyń wciąż działa. Kombinacje zapadek są zawsze takie same



PIRANHA BYTES

Niemiecka firma z siedzibą w Bochum założona 1.10.1997 przez piątkę uciekinierów z Greenwood Entertainment

Nowa siła rośnie w siłę

Pierwszym ich projektem był GOTHIC, nad którym prace rozpoczęto na początku roku 1998. Po roku prac zespół rozrósł się do trzynastu osób, by pod koniec projektu liczyć ponad dwa tuziny pracowników. Dwa lata później gra była gotowa w wersji niemieckiej. Prawo do jej wydania kupiła niemiecka firma EGMONT Interactive, oddział duńskiego holdingu EGMONT.
Pracownicy Piranha Bytes to ludzie młodzi lub bardzo młodzi, przeważnie w wieku 22-27 lat. Przed wydaniem GOTHIKA nie mieli na koncie żadnych poważniejszych osiągnięć, teraz jednak przez wszystkich wydawców traktowani są bardzo serio i nieustannie molestowani o szczegóły nowych projektów. Prawa do dystrybucji drugiej części gry kupiła niemiecka firma JoWooD, w Polsce wydawcą obu gier jest CD Projekt.



Głodny bohater znalazł wreszcie coś ciepłego, futrzastego i bardzo kalorycznego



Kilka ciosów później pożywienie już się nie rusza, można więc schować miecz do pochwy



Pobliskie ognisko doskonale nadaje się do upichcenia przepysznej potrawki z wilka

Rozpaczliwą sytuację zauważył stary nekromanta Xardas, którego wieża wznosi się w sercu ziemi należącej do orków. Wydostał półżywego bohatera pierwszej części gry z ruin świątyni Śpiącego i poprosił go o zbadanie sytuacji na wyspie. Znów los tłumów będzie zależeć od jednostki. Zadanie bohatera jest dodatkowo utrudnione, gdyż przez wolnych mieszkańców wyspy uważany jest za zbiega, więźnia, który odzyskał wolność po upadku bariery. Mało kto wie, jaką przysługę oddał im, ich dzieciom i wnukom. Starzy przyjaciele rozpierzchli się po świecie i trudno będzie ich znaleźć.

GOTHIC II zaczyna się szybko. Nie ma ekranów tworzenia postaci, nadawania jej imienia i definiowania dziesiątek statystyk. Charakter bohatera kształtują jego poczynania oraz gildie i frakcje, do których zdecyduje się dołączyć. W praktyce wybór sprowadza się do postaci walczącej przy użyciu czarów lub broni białej i strzeleckiej (kusze i łuki). Ten prosty podział świetnie się sprawdza.

Miecznik, łucznik lub mag – oto jedyne trzy możliwości rozwoju postaci. I wystarcza!

Niestety nie mamy możliwości kontynuacji przygody bohaterem wyhodowanym w pierwszej części. Wydobyta z rumowiska postać jest golasem, który zapomniał wszystkiego, co wiedział na temat czarów, polowania na zwierzynę i obchodzenia się z bronią. Pobyt w świątyni bardzo go osłabił. Świadomie piszę o mężczyźnie – w GOTHIKU II bohater jest facetem. Opcja wyboru kobiety nie została przewidziana przez autorów. Oskarżani o dyskryminację bronią się, twierdząc, że równouprawnienie dotknęło wszystkich sfer gry poza główną postacią. Rzeczywiście, po świecie przechadza się zauważalnie więcej niewiast rozmawiających z graczem i zlecających mu zadania. Nie zauważyłem opcji flirtowania, ale postęp w stosunku do zmaskulinizowanego GOTHIKA jest widoczny od razu.

Wystarcza zrobić kilkanaście kroków, by spotkać starych znajomych – gigantyczne, uporczywie brzęczące blood flies oraz małe zielone gobliny. Kilka ciosów miecza wystarcza, by zauważyć poważne zmiany w systemie animacji modeli. – Większość animacji wykonaliśmy ręcznie w 3D Studio – mówi Kai. – Bardzo trudnym elementem okazało się wierne oddanie ruchów gracza i jego przeciwników podczas walki na miecze, dlatego zatrudniliśmy profesjonalistów i zaprosiliśmy ich do studia wyposażonego w aparaturę motion capture. Wielu z nas jest fanami średniowiecznego uzbrojenia, więc mieliśmy w trakcie tej pracy kupę dobrej zabawy.

Nie wiadomo, czy użyto spopularyzowanej w Half-Life'ie techniki animacji szkieletowej, ale efekty są świetne. Kombo czterech ciosów wojownika, którego uczymy się, rozwijając umiejętność walki mieczem, wygląda lepiej niż w pierwszej części gry. Klinga wydaje się tańczyć wraz z bohaterem, a efekty specjalne podkreślają morderczą siłę uderzenia. Za bronią ciągnie się przezroczysta smuga, a uderzające o kamienne podłoże żelazo pryska na boki snopami iskier.



Przepraszam panów, czy można zapisać się do służby? W ramach gry wstępnej obiecuję uratować świat przed zniszczeniem

MIESZANKA PRZYGODY, AKCJI I RPG TO BARDZO MOCNA

Engine graficzny nowego GOTHIKA został podrasowany, by wykorzystać lepszy sprzęt pojawiający się stopniowo na biurkach graczy. Kai śmiejąc się, wtrąca. – Jeśli spotkacie dwudziestosześcioletniego gościa z dredami i aparatem cyfrowym przed nosem, to pewnie nasz grafik Sascha polujący na fotorealistyczne tekstury.

Bardzo dużą liczbę szczegółów nowego świata widać gołym okiem. Drzewa mają liście i igły zamiast kanciastych zarysów koron, na łąkach rośnie wysoka trawa, a wszystko kołysze się w rytm podmuchów wiatru. Woda ma pofałdowaną, falującą powierzchnię, choć niestety nie wygląda tak pięknie jak w Morrowindzie. Szkoda, bo do oszałamiającego efektu generowanego przez układ cieniowania pikseli (Pixel Shader) kart GeForce3 i 4 gracz przyzwyczaja się w mgnieniu oka.

Wyższa rozdzielczość tekstur powoduje, że otoczenie wygląda żywiej i ostrzej, ale pociąga za sobą wyższe wymagania pamięciowe karty graficznej i systemu. Wersja testowa gry (niemieckojęzyczna prealpha) wymaga do sprawnego działania 256 MB RAM i akceleratora z 32 MB pamięci. Zespół pracuje, by zapewnić zadowalającą prędkość animacji na wolniejszym sprzęcie. Autorzy twierdzą nawet, że przy identycznym poziomie detali druga część gry działa szybciej niż pierwsza.

Bardzo bogata flora często niestety całkowicie przesłania widoczność podczas podróży przez las, co po kilku godzinach gry staje się mocno denerwujące. Akcję oglądamy prawie cały czas zza pleców bohatera i w wielu wypadkach po prostu go nie widzimy.





Mietek mówił, że chłopaki łoją browce w mieście



Nie ociągałem się. Ruszyłem w drogę, skacząc z radości



Gdy dobiegłem, stali jeszcze na nogach. Chwiejnie

Zamiast po trzech nędznych obozach, poruszamy się teraz po miastach. Przypominają one średniowieczne osady i tętnią życiem. W trakcie podróży odwiedzamy nawet stolicę państwa i oglądamy zamek królewski.

Przykro mi to mówić, ale podczas wizyt w miastach animacja mocno zwalnia. Mam nadzieję, że przed premierą uda się rozwiązać ten problem. Obecnie potrzeba bardzo szybkiego komputera, aby płynność animacji nie spadła poniżej kilkunastu klatek na sekundę. Jeśli do tego w okolicy trafi się front niżowy i opady bardzo ładnie wyglądającego deszczu, czkawka animacji murowana.

Przeróżne fajerwerki graficzne już widziałem i piękna otoczka nie jest w stanie mnie zwieść. Zaś seria GOTHIC porywa graczy przede wszystkim fantastycznym, dopracowanym w najdrobniejszych detalach i sprawiającym wrażenie prawdziwego światem gry.

Nie chodzi mi bynajmniej o przepiękne, ukryte w dolinach wodospady czy zapierające dech w piersiach widoki bijące na głowę wycieczkę na szczyt Pałacu Kultury. Mówię o mieszkańcach wyspy – zarówno tych cztero- jak i dwunożnych. Gracz jest maleńkim trybikiem w olbrzymiej maszynie społecznej, po której szczeblach trzeba się piąć, by zyskać przychylność i szacunek szarych obywateli. Każdy z nich ma własną osobowość i doskonałą pamięć. Jeśli go skrzywdziliśmy, oszukaliśmy lub okradliśmy, pamięta nam to do końca życia. W tawernie opowiada o tym swoim przyjaciołom, u których też mamy przechlapane. Nie daj Boże, by poskarżył się władzom. Może to zrobić, korzystając ze stworzonego na potrzeby gry systemu plotek: nasze poczynania komentowane są przez obywateli miasta i nawet ci, których jeszcze nie spotkaliśmy, mogą wiedzieć o nas bardzo wiele.

Nowe, silne potwory spotkamy dopiero w późniejszych rozdziałach gry

Programiści zdefiniowali zachowanie bohaterów niezależnych tak, by gracz mógł spotkać najważniejsze osoby o ósmej rano, tuż po pobudce. Jeśli więc nie zastaniemy szukanej osoby, wystarcza zdrzemnąć się i udać na wizytę z samego rana.

Wszystkie znane z pierwszej części gry potwory żyją także w innych niż kolonia zakątkach wyspy Myrtana. Zwarte szeregi starych znajomych uzupełniają nowe, często bardzo groźne zwierzęta. Nowe odmiany



Bohatera możemy oglądać z różnych stron. Ciekawskim pozostawiono nawet opcję sprawdzenia czystości jego pantalonów

PIGUŁKA ZAPEWNIAJĄCA WIELODNIOWĄ BEZSENNOŚĆ



Dzielnica biedoty nadmorskiego miasteczka śmierdzi solą, nadgniłymi sieciami i rybimi łuskami. Wieczorem kręci się tutaj wielu typów spod ciemnej gwiazdy. Wśród nich nasz bohater

dinozaurów to pestka przy olbrzymim czarnym trollu górskim. Nawet on jednak drży, gdy słońce przykrywają gigantyczne skrzydła smoka. Spotkania z naprawdę dużymi jegomościami czekają gracza dopiero w dalszych stadiach przygody. Na początku pracowicie przedzieramy się przez zastępy goblinów, much i żyjących w fosie wielkich szczurów. Spotkanie ze zwykłym wilkiem tak jak w pierwszej części powoduje drżenie rąk i nóg, a umiejętność szybkiego oddalania się z pola walki jest jednym z najskuteczniejszych sposobów na przeżycie.

Skoro już o bieganiu mowa – jest go w grze mnóstwo. Wyspa ma powierzchnię ponad trzykrotnie większą niż kolonia z pierwszej części. Dokładnie jest to 25 kilometrów kwadratowych. Nie istnieją środki transportu na miarę olbrzymiej pchły z Morrowinda, nie ma też pojazdów ciągniętych przez konie, bo te w świecie gry nie występują. Do momentu pojawienia się możliwości teleportacji między najważniejszymi lokacjami wszędzie chodzimy piechotą. Zajmuje to bardzo wiele czasu, ale pozwala dokładnie zbadać przepiękny świat gry.

Największą w oczach wielu graczy wadą pierwszej części był oparty wyłącznie na klawiaturze interfejs. Mnie bardzo przypadł do gustu, ale rozumiem narzekania ludzi przyzwyczajonych do poruszania się za pomocą myszki. Na szczęście autorzy też ich rozumieją, a nawet regularnie prowadzą z nimi rozmowy na kilku internetowych forach dyskusyjnych. Przygnieceni liczbą próśb o zmianę sposobu sterowania ugięli się i zaimplementowali obsługę myszy. Zamiast naciskać klawisze, można więc teraz szurać po podkładce, choć najważniejsza moim zdaniem opcja kupna towarów w sklepach i obsługi ekwipunku pozostała niezmieniona.

Istnieje możliwość używania idealnej kopii interfejsu z pierwszej części gry

Funkcje klawiszy dowolnie zmieniamy w menu gry, więc nawet najwięksi malkontenci będą zadowoleni. Wersja testowa zawiera nawet opcję przełączania gry w tryb widoku oczami bohatera (FPP), ale niestety nie działa ona wystarczająco dobrze, by dało się jej na stałe używać.

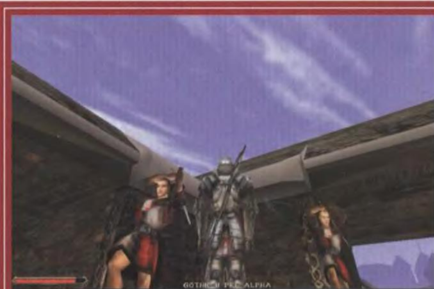
W całym tym morzu słodyczy znalazłem tylko jedną, za to dużą łyżkę dziegciu. Otóż wraz z upadkiem magicznej bariery otaczającej kolonię karną zniknął jedyny, niepowtarzalny klimat odosobnienia, inności i kompletnej anarchii. Pod fioletową kopułą nie było wysoko urodzonych władców ani formalnych struktur państwa. Pozycję społeczną zdobywało się przekupstwem, podstępem lub przy użyciu siły. Wszyscy dzielili jedno przeznaczenie – śmierć w potrzasku. Gracz od początku wczuwał się w rolę wyzwoliciela ciemiężonych, kogoś, kto przywróci ludziom godność i skończy z bandycką praktyką zsyłek do kopalni.

W drugiej części gry nic takiego nie daje się odczuć. Powracający spod ziemi bohater ma oczywiście do wykonania arcyważne zadanie, którego szczegółów mu nie wyjawiono, ale misja umocnienia na tronie jakiegoś nieznanego mu króla jest dużo mniej motywująca niż ulżenie losowi dziesiątek przyjaciół z kolonii. Za ten feler od ostatecznej prognozy odejmuję pół gwiazdki. Zdaję sobie jednak sprawę, że mogę być odosobniony w swoich anarchistycznych sentymentach.

Gra zapowiada się rewelacyjnie. Dlatego właśnie nie będę zbyt dociekliwy i powstrzymam się od głośnego pytania, dlaczego to wielkie trzęsienie ziemi, które zniszczyło barierę, nie wyrządziło żadnych widocznych szkód w miastach. Mam nadzieję, że dowiem się tego na przełomie roku, kiedy gra pojawi się w sklepach. ■

RPG	
robi	Piranha Bytes
wyda	JoWooD Productions
w Polsce	CD Projekt
kiedy	styczeń 2003
http	www.piranhabytes.com
cena	jeszcze nieznana
wymaga	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 32 MB
prognoza	





Trening gwardzistów w Khorinis jest doskonałym przykładem zastosowania techniki motion capture w animacji postaci

SPRZĘT TWÓRCÓW

Autorzy Gothika udowodnili, że aby zrobić świetną grę, nie trzeba wydawać milionów dolarów na sprzęt

Skromnie, ale efektywnie

Drugą część Gothika stworzono przy użyciu zwykłych pecetów. Autorzy wcale nie pracują na wysoko wydajnych i bardzo drogich stacjach graficznych Silicon Graphics – wystarczają im pecety z procesorami szybszymi niż 1 GHz. Kod powstał w C++ i został skompilowany przy użyciu Microsoft Visual Studio 6.0. Modele i animację postaci wykonano w programie 3D Studio Max z dodatkiem Character Studio. Tekstury i resztę grafiki dwuwymiarowej stworzono za pomocą Adobe Photoshopa 6.0. Do modelowania terenu, po którym porusza się gracz oraz napotykane postacie i potwory, użyto opracowanego w firmie edytora nazwanego z angielska Spacer. Autorzy gry, śmiejąc się, sugerują, że nazwa oznacza wciąż dużo miejsca na poprawki i nowe funkcje. Za pomocą Spacera definiowane są również ścieżki poruszania się postaci oraz ich tryb życia – zachowanie o różnych porach dnia i nocy. To właśnie dzięki niemu kowal dowiaduje się, że od 9 do 17 powinien wychodzić z pracy tylko na siusiu.

Jakub Kowalski

KOSZMAR EUROENTUZJASTY: NASZ KONTYNENT ZJEDNOCZYŁ

Iron Storm

Rosyjsko-mongolskie imperium od 50 lat walczy z aliantami

W 1964 roku pierwsza wojna światowa trwa w najlepsze. Rosjanie pracują nad bombą atomową, a my pracujemy nad tym, by z ich prac nic nie wyszło

Historia alternatywna to temat ciekawy, a przy tym stosunkowo mało wyeksploatowany, szczególnie w grach komputerowych. Snucie wiarygodnej opowieści o tym, co by było, gdyby... jest trudne, więc autorzy najczęściej idą na łatwiznę, rzucając gracza w światy albo jak najwierniej odwzorowujące rzeczywistość, albo jak najbardziej od niej oddalone.



Debiutująca firma 4X Studios postanowiła zaskoczyć graczy czymś, czego jeszcze nie było. – Przez ostatnich kilka lat pojawiło się wiele gier wykorzystujących motyw drugiej wojny światowej – mówi Edouard Lussan, dyrektor wydawniczy firmy. – Kolejne gry podejmowały ten sam temat z różnych punktów widzenia. Il-2 Sturmovik, Combat Mission czy Medal of Honor to wielkie gry, ale czemu nikt nie zainteresował się poprzednią wojną? To tak, jakby według twórców gier Wielka Wojna się nie wydarzyła!

Lussan zapomina wprawdzie o kilku świetnych grach (od History Line 1914-1918 po Flying Corps), ale ma rację – pierwsza wojna światowa zbyt rzadko była do tej pory tematem gier komputerowych.

– Zaproponowany świat to istotny element wyróżniający – podkreśla Lussan. – Nigdy nie widziałem strzelaniny FPP, której akcja toczy się w alternatywnej historii. Wszyscy wiedzą, że pierwsza wojna światowa wybuchła w 1914 roku i skończyła się w 1918. W IRON STORMIE gracz przenosi się w rok 1964 do świata, w którym do Wielkiej Wojny włączyły się dodatkowe siły, całkowicie zmieniając jej losy.

Pomimo swobody poczynionych założeń udało się połączyć pozornie różne światy. Wielkie błotniste pole bitwy poryte okopami i pocięte płotami z drutu kolczastego początkowo kontrastuje z latającymi helikopterami, ale te elementy o dziwo pasują do siebie. Nawet karabin snajperski z celownikiem laserowym nie jest w stanie zakłócić tego wrażenia.

Autorzy podkreślają, że z pełną premedytacją umieścili w grze anachroniczne w latach sześćdziesiątych urządzenia. Całkiem rozsądnie zakładają bowiem, że postęp techniczny podczas pięćdziesięcioletniej wojny był inny niż w rzeczywistości. Dlatego w IRON STORMIE zobaczymy wprawdzie celowniki laserowe i szybkostrzelne pistolety maszynowe, ale nie oczekujmy bomby atomowej, bo badania nad tą bronią nigdy nie zostały ukończone.

Fabuła obraca się jednak wokół broni masowego rażenia. Pułkownik James Anderson, człowiek, który spędził życie w okopach, stanie do walki z baronem Ungernem von Sternbergiem. To postać autentyczna: carski oficer, który po Rewolucji Październikowej uciekł do Mongolii, ogłosił się chanem i przystąpił do odbudowy imperium. W grze mu się udało. Stworzył wielką armię i podbił Rosję. Przerażone wizją rosyjsko-mongolskiego państwa zachodnie landy niemieckie przyłączają się do aliantów, wschodnie – wprost przeciwnie. Czyżby autorzy wprowadzili ten podział, by za każdym razem można było postrzelać do Niemców?

Dzięki przybrudzonej grafice doskonale wczuwamy się w mroczny nastrój gry

W roku 1964 linia frontu już od wielu lat przebiega przez centrum Niemiec, ale Sternberg jest o krok od wymyślenia bomby atomowej. Anderson musi powstrzymać szaleńca. Do akcji włącza się na dodatek tajemnicze Konsorcjum, firma, która dzięki działaniom wojennym bogaci się na światowych giełdach. Również z jego agentami będzie walczył Anderson.

Aby dostać się do kompleksu badawczego, najpierw przedrzemy się przez linię frontu. Nie będzie to łatwe zadanie. Wydostaniemy się z naszej bazy, potem przekradniemy się przez pas ziemi niczyjej pomiędzy okopami alianckimi a mongolskimi, wreszcie trafimy za linię wroga. Zwiedzimy zajęte przez przeciwnika miasteczko Wolfenburg i spróbujemy przeżyć zmasowany ostrzał snajperów.

Po wykradnięciu danych o bombie atomowej przeżyjemy mrożące krew w żyłach chwile w pociągu pancernym, aż wreszcie dotrzemy do Reichstagu w Berlinie, gdzie stoczymy ostateczne walki.

Projekty poziomów robią wrażenie. Razem z innymi alianckimi jeńcami zostajemy zamknięci w transporterze opancerzonym. Jednemu z żołnierzy udaje się zdobyć klucz do transportera. Wychodzimy więc i mamy dwie możliwości. Pierwsza



Do problemu noszenia uzbrojenia twórcy gry podeszli radykalnie i kompleksowo. Oto James Anderson, znany też jako Wielbłąd Dwugarbny



SIĘ... PO PRZECIWNYCH STRONACH LINII FRONTU

z nich to przekradnięcie się obok strażnika i ucieczka cichaczem, zaś druga to próba wycięcia w pień wszystkich znajdujących się w pobliżu wrogów. W wersji, którą oglądałem, obie opcje były jednakowo interesujące, ale też równie trudne. Wrodzy żołnierze wykazywali się nadludzką spostrzegawczością i takąż celnością, przez co wyczołganie się z zasięgu ich wzroku było niemal niemożliwe.
Strzelanina również kończyła się dla mnie najczęściej tragicznie, bowiem przeciwnicy trafiali mnie z każdej pozycji i z każdej odległości. Z kolei ja nie mogłem ich powalić na ziemię, ponieważ w wersji beta źle działają procedury wykrywania trafień. Czasami udawało mi się zabić przeciwnika jednym strzałem, innym razem jednak musiałem wpakować w niego cały magazynek. Mam nadzieję, że ten frustrujący błąd nie pojawi się w pełnej wersji gry.
Zachowanie przeciwników i współtowarzyszy zasługuje na podziw. Więźniowie, którzy ze mną wyskoczyli z transportera, padli na ziemię i zaczęli się powoli czołgać w kierunku ulicy. Z kolei gdy jeden z rosyjskich (czy też mongolskich) wojaków zauważył, że kręcę się w pobliżu okna, nie otworzył po prostu do mnie ognia, ale schował się tak, żebym go nie widział i próbował mnie obejść od tyłu. To robi wrażenie, ale niestety przeciwnicy są na razie cyborgami, a nie żołnierzami. Załatwienie ich jest wyjątkowo trudne.





Przed wyruszeniem na front rozmawiamy z kolegami w bazie i pobieramy broń



W okopie biegniemy jak najszybciej i modlimy się, żeby nie trafił nas przypadkowy pocisk

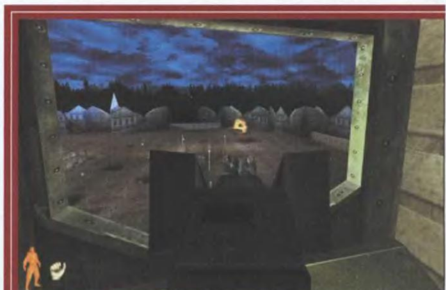


Wreszcie otwarta przestrzeń! Chwilę później otwartą przestrzenią staje się nasza głowa

Twórcy podkreślają, że ich głównym celem jest jak najwierniejsze oddanie klimatu wojny. – Poza niezapomnianą plażą Omaha z Medal of Honor żadna strzelanina nie przedstawia jej okropieństw tak dobrze jak Iron Storm – chełpi się Lussan. – Widoki i dźwięki wojny atakują cię z każdej strony. Mijasz poskręcane zwłoki, ogłusza cię ryk silników helikopterów szturmowych. Ludzie krzyczą, kawałki ciał latają w powietrzu, pociski artyleryjskie wybuchają naokoło. Za każdym zakrętem czeka niespodzianka. Może natkniesz się na grupę odwróconych plecami Niemców? A może wyjdziesz pod lufę karabinu maszynowego? Wychylasz głowę z okopu i... zabija cię snajper.

Wrażenia z walk na pierwszej linii frontu są niesamowite. Po prostu tam jesteśmy!

Nie uwierzyłbym Lussanowi, gdybym sam się nie przekonał, że ma rację. Na samym początku gry dostajemy zadanie przebicia się do okopów przeciwnika. Zaczynamy zabawę w bazie, słuchamy co mają nam do powiedzenia dowódcy i idziemy do koszar po karabin snajperski. Jeszcze krótka rozmowa ze strażnikiem i przez ciężką metalową bramę wychodzimy prosto na pole bitwy. Nasi żołnierze prowadzą nas przez okopy, wszędzie wybuchają pociski, zaś odgłosy strzałów sprawiają, że odruchowo kulimy się przed monitorem. W pewnym momencie Anderson ma wyjść na otwartą przestrzeń. Przyklejam więc oko do celownika karabinu snajperskiego, wyskakuję i... niemal natychmiast ginę od strzału wrogiego snajpera. Na szczęście to nie prawdziwa wojna, więc wczytuję stan gry i ponownie próbuję strzelić pierwszy. Zanim w ogóle zobaczyłem przeciwnika, zginąłem trzy razy, kolejne trzy razy zabrało mi trafienie wroga w czubek hełmu, jedyny element jego postaci, który wystawał ponad linię okopów. Tak, staram się powiedzieć, że gra jest na razie przesadnie trudna.



Obsadzamy opuszczone działo i prujemy do prześladowców. Rozwiązanie ostatnio często stosowane, ale wciąż przynosi równie dużo radości

JAK NA AUTORSKI ENGINE 3D, PHOENIX PREZENTUJE SIĘ





Wolfenburg – wąskie ulice pełne są wrogich snajperów

Sokiści na stacji kolejowej są wyjątkowo uparci

Tajemnicze laboratorium zwiedzamy w nocy. Logiczne

polu walki. Dzięki sporemu magazynkowi i dużej sile ognia to najbardziej skuteczna broń w grze, tak jak BAR czy thompson w Medal of Honor. Zawiodłem się natomiast na karabinie półautomatycznym, który próbuje być naraz snajperką i bronią do walki z bliska, a w efekcie nie sprawdza się w żadnym z tych dwóch zadań. Według autorów jest to najlepsza broń średniego zasięgu, ale podczas przemykania wirtualnymi uliczkami Wolfenburga całkiem niewirtualnie kląłem jak szewc na niską skuteczność i celność tej giwery.

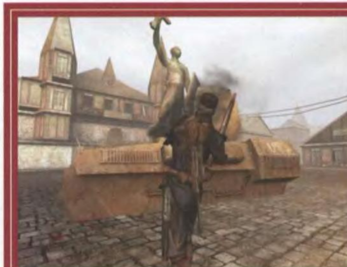
W każdej grze FPP istnieją bronie masowej zagłady, superkarabiny, z których kilka strzałów powala nawet najpotężniejszych przeciwników. W Iron Stormie takimi giwerami mają być ciężki karabin maszynowy strzelający wybuchającymi pociskami oraz pistolet Konsorcjum, skonstruowany specjalnie na potrzeby tej tajemniczej firmy. Mam tylko nadzieję, że nie znajdziemy tej wunderwaffe zbyt wcześnie, bo z taktycznego i dramatycznego shootera Iron Storm stanie się bezmyślną, szybką rozwałką.
Jeśli gustujemy w broniach obszarowych, spodobają nam się wyrzutnia granatów i wyrzutnia rakiet. Ta pierwsza dobrze sprawdzi się w walce przeciwko grupom piechoty, przeznaczeniem tej drugiej będzie niszczenie pojazdów przeciwnika. Niestety sami nie zasiądziemy za kierownicą żadnego czołgu ani nawet samochodu – będziemy walczyć tylko pieszo.
Podczas pierwszej wojny światowej używano na polach walki broni chemicznej. Ten ponury aspekt zostanie oddany w Iron Stormie. W walce z piechotą wykorzystamy granaty z gazem musztardowym

Walka w zwarciu idzie dużo lepiej, bo wspierają nas niegłupi towarzysze. Wprawdzie nie zachowują szyku tak jak prawdziwi żołnierze, ale atakują w miarę składnie, a nade wszystko bardzo celnie strzelają. Czasami jednak mają tendencję do denerwującego zatrzymywania się w połowie drogi do celu – wtedy całą wypracowaną przewagę szlag trafia. Mam nadzieję, że twórcy poprawią te frustrujące załamania morale.
Niestety nie mamy wpływu na czynności wykonywane przez współtowarzyszy, co nieco dziwi. Dlaczego pułkownik nie może wydać rozkazu odwrotu bądź okopania się w danym miejscu? Jesteśmy zdani na zaprojektowane przez programistów zachowania, a to przeszkadza. Nie wiem, dlaczego autorzy nie pokusili się o włączenie choćby uproszczonego zarządzania drużyną, które widzieliśmy na przykład w dalszych misjach w Operation Flashpoint.

> **Większość misji to czysta strzelanina, ale niekiedy jednak schowamy broń**

Wrogowie są liczni, ale nie pojawiają się znikąd. W Medal of Honor zdarzały się poziomy, w których przeciwnicy po prostu byli generowani losowo przez engine gry. Mogliśmy przejść cały budynek, czyścić pomieszczenie za pomieszczeniem, a tu nagle jak spod ziemi wybiegał na nas tłum hitlerowców. W Iron Stormie na szczęście tego nie zauważyłem – jeśli już wykończyliśmy przeciwników na danym terenie, nowi wrogowie się tam nie pojawiają.

Arsenał broni, które wykorzystamy w Iron Stormie, nie zaskakuje niczym odkrywczym. Jeśli zechcemy zabijać wrogów bezgłośnie, naszym podstawowym orężem będzie bagnet, którym poderżniemy wraże gardła, o ile uda nam się podkraść na odpowiednio małą odległość. Drugą cichą bronią będzie pistolet z dołączonym tłumikiem. Reszta giwer to znacznie bardziej hałaśliwe narzędzia. Pistolet maszynowy przyda się w walkach na małą odległość, podobnie shotgun strzelający śrutem. Autorzy muszą jeszcze jednak popracować nad mocą tego drugiego, bowiem strzelba jak na razie jest wyjątkowo słaba. Czasami przeciwnik przeżywa nawet trafienie w klatkę piersiową z przyłożenia.
Karabin snajperski sprawował się nieźle, aczkolwiek problemy enginu z wykrywaniem trafień sprawiały, że zabicie niektórych wrogów graniczyło z cudem. Dużo lepiej grało mi się karabinem szturmowym, najpopularniejszą bronią na



Pojazdy wyglądają świetnie. Pordzewiałe blachy i przestarzała stylistyka dobrze oddają atmosferę trwającej już pięćdziesiąt lat wojny

ŚWIETNIE. MARTWIĄ JEDNAK WYSOKIE WYMAGANIA



Najważniejsza jest współpraca. Razem z kolegami próbujemy wymknąć się z niewoli. Niestety nawet jeśli udaje nam się ominąć wszystkich strażników, ci i tak rzucają się na nas, bo tak zapisali w ich roli autorzy gry

i halucynogennym. Jeśli jednak przeciwnicy założą maski gazowe, bez problemu przedrą się przez taką chmurę. Autorzy postanowili utrudnić używanie granatów gazowych. Zawartość tych ładunków uwalnia się przez dłuższy czas, dlatego też nie daje się za ich pomocą zaskoczyć przeciwników. Z drugiej strony, gdy już zdobyłem granat z gazem musztardowym, wrzucenie go przez otwarte okno do pomieszczenia w kilka chwil powaliło wszystkich przeciwników. Autorzy twierdzą co prawda, że wrogowie potrafią takie granaty odrzucać. Ci nie potrafili...

W oprawie graficznej dominują przyciemnione, brudne barwy. Medal of Honor bywał miejscami troszkę zbyt kolorowy. Autorzy z 4X Studios postanowili nie powtórzyć tego błędu. Graficy się postarali, pierwsza wojna światowa wygląda faktycznie przygnębiająco i szaro.

Linia frontu składa się głównie z błota, drutów kolczastych i głębokich okopów, budynki w Wolfenburgu ledwo trzymają się kupy, zaś nieco archaiczny design wszystkich broni dobrze oddaje atmosferę ponad miarę przedłużającej się wojny.

Grafikę generuje autorski engine Phoenix. Jego twórca, Roman Vincent, z pasją chwali się kompletnie niezrozumiałymi dla zwykłego gracza informacjami w stylu „zarządzanie zdarzeniami, kopiowanie hierarchiczne oraz przepływ danych niezależny od analizy ich struktury", ale dla mnie najbardziej istotny (i radosny) jest fakt, że engine nieźle spełnia swoje zadanie.

Animacja postaci jest płynna, a wybuchy pocisków artyleryjskich wyglądają zupełnie jak prawdziwe. Niestety to piękno okupione jest wysokimi wymaganiami sprzętowymi. Jeśli programiści z 4X Studios zoptymalizują swoje dzieło, ich Phoenix będzie mógł spokojnie konkurować nawet z nowym LithTechem czy też kolejną odsłoną RenderWare'a. Do Unreal Tournamenta 2003 dużo mu jednak brakuje.

> **Karabiny świetnie pasują do epoki. Oby tylko poprawiono ich celność i skuteczność**

Iron Storm zapowiada się bardzo ciekawie. Alternatywna (choć nieprawdopodobna) historia pierwszej wojny światowej, dobrze przemyślana fabuła plus wierność narzuconym sobie realiom sprawiają, że już teraz gra się z dużą przyjemnością.

Mam tylko nadzieję, że twórcy poprawią fatalny na razie system wykrywania trafień oraz nieco obniżą stanowczo zbyt wysokie wymagania sprzętowe. Sporo zależy też od polskiego wydawcy gry, CD Projektu, który zastanawia się nad spolszczeniem Iron Storma łącznie z kwestiami mówionymi. Po cichu modlę się o odpowiednio przygotowanych aktorów. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

robi	4X Studios
wyda	Wanadoo
w Polsce	CD Projekt
kiedy	grudzień 2002
http	www.stormgame.com
cena	49,90 zł
wymaga	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 3D 16 MB
prognoza	★★★★☆



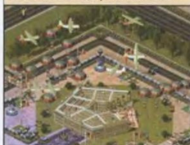
Dla Europejczyka Azjaci wyglądają podobnie, ale to już przesada. Tajne laboratorium klonujące? Badania genetyczne? Nie, lenistwo autorów gry

CO ZA HISTORIA

Twórcy gier rzadko podejmują ryzyko wymyślania alternatywnej rzeczywistości. Szczęściem zdarzają się odważni

Co by było, gdyby...

Najbardziej znanymi grami, które toczą się w alternatywnej rzeczywistości, są obie części Command & Conquer: Red Alert.



Radzieccy agenci wymyślają maszynę czasu. Za jej pomocą przenoszą się w lata trzydzieste dwudziestego wieku i zabijają Adolfa Hitlera na długo przed początkiem drugiej wojny. Wojna jednak wybucha – głównym wrogiem światowego pokoju okazuje się Józef Stalin.
To właśnie z jego wojskami walczą alianci.
W Red Alercie 2 akcja przenosi się na kontynent amerykański. Radzieckie wojska pustoszą Stany Zjednoczone. Jedną z najlepszych i najbardziej dynamicznych misji było oblężenie i zburzenie Pentagonu.



Gra Enigma: Rising Tide, która trafi do sklepów na początku 2003 roku, też będzie przedstawiać historię alternatywną. Autorzy wdają się jednak w znacznie bardziej szczegółowe spekulacje niż twórcy Iron Storma.
Punktem wyjścia ich opowieści jest 7 maja 1915 roku, kiedy to amerykański prom pasażerski Lusitania nie zostaje storpedowany przez niemiecką łódź podwodną. Z tego powodu do pierwszej wojny światowej nie włączają się Stany Zjednoczone i alianci nie mogą sobie poradzić z państwami centralnymi. Gracze wchodzą do akcji w 1936 roku, kiedy trwa Wielka Wojna.
Brzmi to jak fabuła Iron Storma, ale Enigma ma przedstawiać walki morskie. Więcej informacji na temat gry znajduje się pod adresem www.warfleet.net



Michał Nowakowski

NAPOPULARNIEJSZY EUROPEJSKI KOMIKS NA

Thorgal Odin's Curse

Klątwa Odyna niczego nie tłumaczy!



Firma Cryo tak długo udowadniała, że do stworzenia dobrej gry nie wystarcza tylko dobry pomysł, aż padła. Niestety padając, przygniotła Thorgala



Epizody zręcznościowe przedstawiają się marnie. Na szczęście są niezbyt trudne. Zwabienie strażnika w pobliże dziury w murze to bułka z masłem

Thorgala fanom komiksu nie trzeba przedstawiać. Postać tego wychowanego przez wikingów potomka kosmicznych rozbitków stworzyli pod koniec lat siedemdziesiątych belgijski scenarzysta Jean Van-Hamme i polski rysownik Grzegorz Rosiński. Bijąca rekordy popularności seria komiksów o doskonałym łuczniku, kochającym mężu i przedmiocie boskich gier liczy sobie już 27 albumów. Większość wydano także w Polsce.

Było tylko kwestią czasu, by ktoś pokusił się o stworzenie gry komputerowej bazującej na tym komiksie. Tak też się stało. Powstała przygodówka THORGAL: ODIN'S CURSE. Tylko dlaczego stworzyła ją firma Cryo, która od dawna słynie głównie z obracania ciekawych historii w marne gry? Uruchamiając anglojęzyczną pełną wersję, miałem jeszcze nadzieję, że moje złe przeczucie się nie spełni. Niestety, nadzieja mnie zawiodła. W przeciwieństwie do przeczucia.

Pierwszy raz słyszymy głos Thorgala. W wersji angielskiej brzmi bardzo dobrze

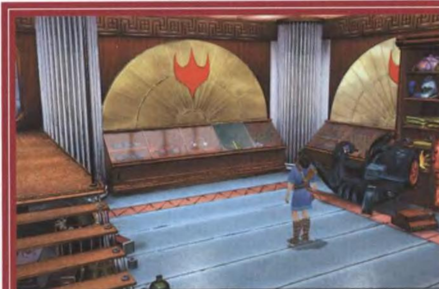
Thorgal jest uosobieniem najlepszych cech wspaniałego bohatera. Zawsze szlachetny i prawy, zawsze podejmuje słuszne wybory, kochają go kobiety, przyjaciele gotowi są oddać za niego życie, a wrogowie wychodzą z siebie, by zagrozić jemu, jego żonie Aaricii, synkowi Jolanowi i córeczce Louve. Przy wszystkich swych cukierkowych, stereotypowo dobrych cechach charakteru Thorgal nie jest postacią nudną, a każdą z jego przygód śledzi się z zapartym tchem. Wizerunek bohatera oraz ogólny klimat jego przygód to jedne z niewielu rzeczy, których nie udało się zepsuć twórcom z Cryo.

Podstawową wadą gry jest niewiarygodnie krótki czas jej ukończenia. Przejście THORGALA zajmuje góra cztery godziny i to wcale nie ze względu na fakt, że zagadki są zbyt łatwe. Problem polega przede wszystkim na tym, że autorzy scenariusza (nie napisali go Van-Hamme i Rosiński, choć go zaakceptowali) stworzyli historyjkę, która z ledwością nadałaby się na zapełnienie standardowych 48 stron albumu komiksowego.

Thorgal odwiedza zaledwie sześć (!) dużych miejsc podzielonych na mniejsze ekrany, rozmawia tylko z 16 postaciami i używa około 20-30 przedmiotów. Kiedy po zastanawiająco krótkim czasie zacząłem zbliżać się do momentu, który, jak przeczuwałem, będzie kulminacyjny, liczyłem jeszcze po cichu, że to może tylko jakaś podpucha. Wciąż jeszcze miałem nadzieję, że nagle okaże się, że przede mną jeszcze przynajmniej drugie tyle zabawy. Niestety, złe przeczucia potwierdziły się: gra skończyła się zaraz po tym, jak się na dobre zaczęła. THORGAL nie powtarza co prawda casusu starej przygodówki polskiej produkcji Eksperyment delfin, którą przechodziło się w jakieś 30 minut, ale cztery godziny, nawet nie wiem jak dobrej zabawy, to skandalicznie mało!

Szybkość nadświetlna, z jaką mkniemy przez grę, wkurza tym bardziej, że scenarzyści wymyślili niezłą, dobrze oddającą nastrój albumów komiksowych fabułę. Akcja rozpoczyna się na wyspie wikingów, w wiosce rządzonej przez przyjaciela Thorgala. Nasz bohater utknął tam zatrzymany przez szalejący sztorm w drodze powrotnej na rodzinną wyspę.

Kiedy Thorgal głowi się, jak najszybciej dotrzeć do swych ukochanych, na scenę wkracza przy akompaniamencie grzmotów dziwny starzec. Przedstawiwszy się jako Noral, przybysz ukazuje bohaterowi przyszłość, w której Thorgal na oczach



Znane z komiksów miejsca poszerzono o zakątki nie pokazane w żadnym z albumów, takie jak to pomieszczenie pojazdu ludzi z gwiazd



EKRANACH PECETÓW. SZKODA ŻE MUSIMY DODAĆ: NIESTETY





Trójwymiarowa układanka to jedna z najbardziej irytujących zagadek



Gra w runy jest bardzo ciekawa. Niestety władca Niflheimu mimo przechwałek gra słabiutko



Zagadki na czas podwyższają ciśnienie. W minutę musimy uciec z komnaty wypełniającej się gazem

swej żony przeszywa strzałą własnego syna Jolana. Chwilę później staruch zmienia się w czarnego jak smoła kruka i ulatuje w siną dal.
Zaniepokojony bohater postanawia nie odpoczywać dłużej, tylko czym prędzej rusza na poszukiwanie sposobu, dzięki któremu dotrze na swą wyspę. Ścieżki losu wiodą go między innymi przez knieję, zamek szaleńca, miejsce pomiędzy światami oraz krainę umarłych. W swej drodze Thorgal wykazuje się sprytem, pomaga dobrym ludziom i przeciwstawia się bezprawiu. Wszystko pięknie i wspaniale, ale za krótko. Starcza zaledwie na zaostrzenie apetytu, którego potem niestety nie ma czym zaspokoić.

Ważne wydarzenia zapisywane są w specjalnej księdze jako czarno-białe kadry komiksowe opatrzone komentarzami. Plansze tego samotworzącego się komiksu własnoręcznie wykonał na zamówienie Cryo Grzegorz Rosiński. Szkoda, że po przejściu całej gry nie ma możliwości wydrukowania tego szczególnego dzieła.
Interfejs gry jest teoretycznie prosty, jednak w praktyce bardzo często doprowadza do szału. Wszystkie czynności wykonujemy za pomocą myszki. Klikając lewym przyciskiem, rozmawiamy ze spotkanymi osobami albo używamy lub podnosimy rzeczy.
Naciśnięcie prawego przycisku wywołuje pasek ekwipunku. Przedmiotów znajdujących się w kieszeni Thorgala możemy używać na innych obiektach z jego otoczenia bądź łączyć je w ramach ekranu ekwipunku. Nigdy nie nosimy ze sobą zbyt wielu rupieci, ponieważ prawidłowe wykorzystanie danego przedmiotu zawsze powoduje jego natychmiastowe zniknięcie.

Przedmioty trudno dostrzec na ekranie. Czasem trzeba trafić we właściwy piksel!

Problemy z interfejsem sprowadzają się do tego, że niektóre z ważnych przedmiotów i elementów tła, z którymi Thorgal musi coś zrobić, są mikroskopijne i bardzo trudno w nie trafić kursorem. W związku z tym dostrzeżenie ukrytego przycisku albo na przykład kraty, o którą bohater musi zahaczyć strzałę z liną, graniczy czasami z cudem.
Gdyby w Thorgalu było więcej miejsc do odwiedzenia, czas trwania zabawy wydłużyłby się znacznie, bowiem zagubieni gracze spędzaliby długie minuty na przeczesywaniu kursorem wszystkich ekranów, czekając, aż strzałka zacznie się obracać, wskazując miejsce, w którym można coś zrobić. Zgroza. Tak się jednak nie stało.

Momenty pełne grozy czekają nas też podczas scen, w których trzeba wykazać się zręcznością. Zazwyczaj sprowadza się to do skorzystania z umiejętności łuczniczych Thorgala w warunkach ekstremalnych. Za każdym razem, gdy do tego dochodzi, sytuacja jest podobna. Bohater musi szybko przestrzelić na przykład dyndające sznurki, a coś czy ktoś robi mu w tym czasie krzywdę.
Jeśli się nie wyrabiamy, wczytujemy grę i próbujemy od nowa. Niby wszystko jest w porządku, ponieważ akurat kursorem celownika łapiemy bez większych problemów nawet najmniejsze detale, ale w rzeczywistości okazuje się, że bardzo często musimy też stać w odpowiednim miejscu, by oddać strzał. Gdy zetknąłem się z tym po raz pierwszy, udało mi się przejść sekwencję zręcznościową przypadkiem przy n-tej próbie, kiedy już myślałem, że w wersji dostarczonej do redakcji jest jakiś błąd.

Zagadki w Thorgalu przeważnie są śmiesznie proste. Część rozwiązujemy, rozmawiając do skutku z postaciami i uważając, by nie przerywać dyskusji prawym przyciskiem myszy, co ucina część wypowiedzi, zaś w jednym wypadku spowodowało zablokowanie gry (zapowiedziana próba nie nastąpiła, a mi pozostało tylko kombo Ctrl Alt Del). Jeszcze inne zagadki wykonujemy w tempie. W lewej górnej części ekranu pojawia się wówczas klepsydra mierząca czas, w jakim powinniśmy się zmieścić.
Wreszcie w Thorgalu jest kilka zagadek logicznych, a także gra w runy. Ten ostatni element wypada zresztą najlepiej. Ta



Niflheim oraz jego bezimiennego władcę pamiętamy z albumu Ponad krainą cieni. Komputerowa wersja jest tak samo mroczna jak ta z komiksu

GRZEGORZ ROSIŃSKI NIE CHCE BYĆ KOJARZONY Z GRĄ

SMUTEK OJCA

O opinię na temat gry poprosiliśmy twórcę komiksu Thorgal. Grzegorz Rosiński wypowiadał się bez entuzjazmu

Cryo nie chciało rad

TS: Jaki był wkład pana i scenarzysty Jeana Van-Hamma w powstanie gry THORGAL: ODIN'S CURSE? Czy braliście udział w pracach koncepcyjnych?
GR: Niewielki. Narysowałem tylko czarno-białe plansze, które pojawiają się podczas ładowania gry oraz kadry zapełniające wirtualny komiks wraz z postępami czynionymi przez gracza. Poza tym zaprojektowałem wraz z moim synem Piotrem opakowanie do gry. Nie znam się na grach i komputerach, więc dziwne by było, gdybym osobiście angażował się w tworzenie czegoś, o czym nie wiem praktycznie nic.
TS: A scenariusz? Czy mieliście coś do powiedzenia w tej kwestii? Czy Cryo prosiło was o rady?
GR: Oczywiście Cryo pokazało go nam, ale nikt nie prosił o radę. Historyjka wydała nam się jednak ciekawa.
TS: Jak ocenia pan ostateczny produkt? Czy jakiś element wyjątkowo się podoba lub nie?
GR: Niewiele mogę powiedzieć, ponieważ do dnia dzisiejszego pokazano mi zaledwie parę filmów i screenshotów. O tym, że gra nabrała już ostatecznego kształtu, dowiaduję się dopiero od was. Jeśli chodzi o jakąkolwiek ocenę, to przyznam, że z zasady dość nieufnie podchodzę do wszystkiego, co dzieje się wokół Thorgala. Teraz od jakiegoś czasu słyszę, że Cryo plajtuje. Nie podoba mi się to. Nie chciałbym być kojarzony z tą grą.
TS: Czy to dlatego, że spodziewa się pan jej porażki?
G.R.: Nie, nie wiem, czy ta gra będzie dobra czy zła. Nie sądzę, zresztą, żebym był odpowiednim autorytetem do oceny takiego produktu ze względu na moje mikre doświadczenie z elektroniczną rozrywką. Ja zajmuję się komiksem, a nie grami. Krytykowanie mnie za to, że gra będzie taka czy owaka, to tak jak krytykowanie Sienkiewicza za to, że ktoś zrobił kiepską ekranizację jednej z jego powieści.
TS: Czy zobaczymy w przyszłości jakąś inną grę z Thorgalem w roli głównej?
G.R.: Nie mam pojęcia. Obecnie nic mi nie wiadomo o takich planach. Nawet bardzo odległych. Nigdy nie należy jednak wykluczać żadnej możliwości.



Wirtualny komiks powstaje, gdy zdarza się coś ważnego lub rozwiązujemy kluczową zagadkę. Kadry rysował sam mistrz Rosiński



gra planszowa okazuje się wyśmienita, szkoda tylko, że komputerowy przeciwnik to prawdziwy matoł i jego pokonanie po zapoznaniu się z regułami i kilku próbnych partyjkach nie sprawia najmniejszego problemu nawet osobom nie mającym doświadczenia w grach planszowych.
Z kolei zagadki logiczne są już bardzo zróżnicowane. Niektóre, na przykład ta polegająca na układaniu w trzech wymiarach głowy smoka, to przykre, żmudne i nieciekawe epizody. Inne, jak rozgryzanie kodu do drzwi na statku ludzi z gwiazd, wymagają pomyślunku i zmysłu obserwacji. Ogółem jednak to właśnie ten typ problemów jest najciekawszy w THORGALU, w dodatku autorom udało się odpowiednio wyważyć proporcje łamigłówek do pomyślenia i prostych zagadek. Ale co z tego, skoro jest ich tyle, co kot napłakał?
Oprawa graficzna THORGALA jest kiepska. Większość teł oraz wszystkie bez wyjątku modele postaci są po prostu brzydkie. Autorzy nie przyłożyli się też do istotnych szczegółów. Nie jestem pewien, w którym momencie to się zmienia, ale z całą pewnością bohater zaczyna grę w czarnej tunice, a kończy w błękitnej. Przysięgam na brodę Odyna, że nic nie piłem, moje papiery nie mają żółtego koloru i nie zmrużyłem przed komputerem oka nawet na minutkę. Nie dam się też przekonać, że mitologia skandynawska mówi cokolwiek o zmieniających barwę ciuchach.

Wygląd postaci jest niedopracowany. Tłom też przydałaby się ręka Rosińskiego

Grafika nie jest jednak beznadziejnie paskudna. Tła niektórych miejsc wykonano starannie i wyraźnie widać, że starano się je nakreślić komiksową kreską. Tam, gdzie się to udało, efekt jest znośny, a czasem wręcz dobry. Tam, gdzie eksperyment się nie powiódł, tło wygląda jak przetrawiony w trzewiach smoka rycerz.
Obawiałem się bardzo tego, jak przemówi do mnie komputerowy Thorgal, ale jak się okazało, nie było czego. Głosy aktorów w wersji angielskiej dobrano trafnie. Szkoda tylko, że do sesji nagraniowej kazano wszystkim lektorom założyć na głowy blaszane wiadra. Ich głosy buczą i odbijają się dziwacznym echem (nie chodzi mi tu o stwory nadprzyrodzone, gdzie ten efekt jest zamierzony). Ciekawi mnie, jak na tym polu spisze się polski wydawca gry, firma Cenega Poland. Obawiam się jednak, że komputerowemu Thorgalowi nie pomogłoby nawet, gdyby jego głos podkładał sam anioł.
Od dawna Cryo było na równi pochyłej. Przeważnie wydawali gry do bani, a kiedy trafiała się dobra licencja mogąca podratować upadającą firmę, partaczyli (na przykład Shadow of Zorro), a wreszcie zrobili grę tak krótką, że szkoda na nią pieniędzy. Wszystkie wady THORGALA nie miałyby zbyt wielkiego znaczenia, bo fabuła jest ciekawa, ale to tylko zwiększa frustrację z powodu ukończenia gry. Co prawda do polskiej premiery zostało trochę czasu, ale nie oczekuję, by specjalnie dla polskiego odbiorcy wydłużono grę gry choćby o setną sekundy. Szkoda. Bardzo się rozczarowałem. ■

PRZYGODOWA

robi	Cryo
wyda	Cryo
w Polsce	Cenega Poland
kiedy	grudzień 2002
http	thorgal.cryogame.com
cena	jeszcze nie wiadomo
wymaga	PII 400 MHz, 32 MB RAM, akceleratora 3D z 16 MB
prognoza	





Thorgal wraca do Midgardu z zaświatów. Od rodziny i jego ukochanej wyspy dzieli go jednak bardzo krótka droga. Niestety...

Jacek Wesołowski

DODANIE TRZECIEGO WYMIARU NIE UCZYNIŁO GRY

Simon the Sorcerer 3D

Brzydki, wredny i żałosny

SIMON THE SORCERER nie jest tak znany jak Guybrush Threepwood czy Larry. Dzięki niewybrednym żartom zdobył jednak grono fanów. A teraz ich straci



Dziwaczne postacie, prymitywna grafika, humor niesmaczny, wręcz żenujący. Nowy SIMON nie dorasta do pięt poprzednim częściom serii

Simon znów ma kłopoty. W pierwszej części swoich przygód (1993) przypadkowo przeniósł się do innego wymiaru, w którym magia i smoki są codziennością. Wdał się tam w spór z miejscowym wredziochem, niejakim Sordidem. Ze skutkiem śmiertelnym dla tego ostatniego.
W sequelu (1995) wróg Simona odżył i dokonał nadzwyczaj udanej zemsty, skutkiem czego główny bohater stracił swoje ciało. Trzeci odcinek rozpoczyna się w chwili, gdy przyjaciele młodego czarodzieja przywracają go do życia. Oczywiście podły Sordid nie próżnuje, co oznacza, że Simona znów czeka walka z nim. Pytanie tylko, czy autorom uda się zainteresować nas swoją grą. Ja w to wątpię.

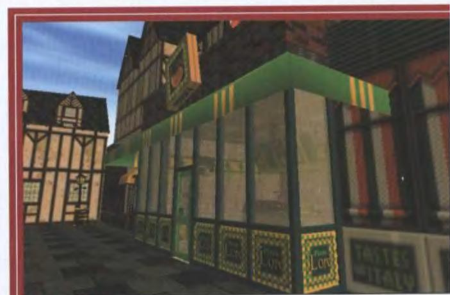
Największą nowością poza trybem TPP są irytujące w przygodówce elementy zręcznościowe. Ważną funkcję pełni na przykład chakara, czyli jojo, którym należy celnie trafiać w odległe przedmioty, by je w ten sposób popychać lub przyciągać (!), co niekiedy stoi w otwartej sprzeczności z prawami fizyki. Autorzy przygotowali też takie atrakcje, jak rzucanie strzałkami do tarczy, łapanie motyli w siatkę czy balansowanie na linie zawieszonej nad przepaścią. Niestety większość z tych zabaw jest obowiązkowa, co zmusza gracza do wykazywania się giętkością palców i refleksem, czyli cechami raczej drugorzędnymi u wielbicieli przygodówek.
Dzięki temu, że gra jest teraz 3D, mamy do rozwiązania kilka nowych typów zagadek. Na przykład Simon musi kucnąć, by znaleźć przedmiot, lub rozegrać minipartyjkę Sokobana, by dostać się na drugi koniec pomieszczenia. Te zagadki są jednak bardzo proste, niemal trywialne, a przyjemność z ich rozwiązywania psuje niewygodne rozstawienie kamer. Sokobanowej zagadki nie daje się rozwiązać za pierwszym podejściem (chyba że dzięki szczęściu), bo żadne ujęcie nie pokazuje całej planszy! Podobne problemy towarzyszą nam, gdy w pierwszym rozdziale uciekamy przed toczącym się głazem. Tuż przed każdym zakrętem korytarza widok przełącza się, przez co tracimy orientację i zamiast skręcać, uderzamy w ścianę. Po chwili niemający takich problemów głaz dogania nas i z Simona zostaje mokra plama.



Tytułowy bohater to Parszywy Dwunastolatek do n-tej potęgi. Jak sam mówi o sobie, z siedmiu grzechów głównych nie zaliczył jeszcze tylko żądzy, bo jest na to za młody. Nikogo nie lubi i sam nie jest lubiany, a jego włosy związane w kucyk i czerwona szata w żółte gwiazdki, którą wszyscy biorą za sukienkę, wzbudzają powszechną wesołość. Gdziekolwiek się pojawia, zaczynają się kłopoty: krasnoludy tracą swoje brody, zaczarowane księżniczki okazują się prosiakami, a miłośnicy RPG zmieniają się w psy. Oczywiście pojęcie dobrych manier jest Simonowi zupełnie obce. Jeśli przypadkiem spotyka krasnoluda, to możemy być pewni, że w każdym zdaniu zamieści niewybredną aluzję do jego niskiego wzrostu. Kochamy takich rozkosznych łobuziaków, przynajmniej dopóki nie mamy z nimi do czynienia.

Ta gra powinna była ukazać się dwa lata temu. A i wtedy nie zrobiłaby furory

Poprzednie gry o Simonie garściami czerpały wzory z serii Monkey Island. Inspirację tą słynną produkcją LucasArts widać w wielu miejscach: podobny jest typ bohatera (tu niedomag, tam prawie pirat), rozwiązania fabularne, a nawet interfejs (słynny SCUMM zaprojektowany w roku 1988 na potrzeby gry Maniac Mansion). Różnica polega na tym, że Simon jest bardziej niegrzeczny, bardziej złośliwy i wszystko mu się kojarzy z seksem, więc o ile przy Monkey Island gracz się śmiał, o tyle przy SIMONIE raczej rechotał.



Świat gry zieje pustką. Wbrew pozorom nie jest to zdjęcie londyńskiego sklepu z wołowiną z połowy lat dziewięćdziesiątych zeszłego stulecia



ŁADNIEJSZĄ. WRĘCZ PRZECIWNIE. CZAS TEŻ ZROBIŁ SWOJE

Trzecia część serii we wstępnych założeniach miała kontynuować tę tradycję. Życiową koniecznością okazało się jednak przeniesienie gry w trzy wymiary, bo tymczasem klasyczne, dwuwymiarowe przygodówki wyszły z mody, wyparte z jednej strony przez Mysta, a z drugiej – przez Tomb Raidera.

Siłą rzeczy SIMON THE SORCERER 3D na dotyk przypomina nieco oba wymienione przed chwilą tytuły, a także Alone in the Dark, klasyka firmy Infogrames z 1992 roku. Tego ostatniego szczególnie przywodzą na myśl zamknięte pomieszczenia, gdzie kamera nie porusza się za bohaterem, a widok przełącza się skokowo przy przechodzeniu z jednego obszaru do innego. To całkiem miła odmiana od ciągłego wpatrywania się w czyjeś plecy, ale samo rozwiązanie niestety nie zapowiada się ekscytująco. Oprócz nieprzemyślanego rozstawienia kamer dokucza ciasnota wnętrz powodująca, że Simon wciąż potyka się o różne przeszkody terenowe.



Grafika jest stanowczo zbyt uproszczona: dłonie głównego bohatera są sześcianami, postacie ruszają się, jakby połknęły kij od szczotki, a tekstury mają koszmarnie niską rozdzielczość. Fakt, że grę wyprodukowano w roku 2000, a premiera opóźniła się ze względu na konflikt autorów z wydawcą. Nie jest to jednak żadnym usprawiedliwieniem – gra wygląda jak trup z epoki pierwszego Voodoo. Szkoda, że nie wykorzystano tych dwóch lat na jej upiększenie.

Bo nawet jeśli pominąć techniczną niedoskonałość SIMONA, gra jest zwyczajnie brzydka – tak brzydka, że pewne obszary najlepiej prezentują się nocą, gdy prawie nic nie widać. W tej sytuacji zapewnienia producenta, że „dwuwymiarowe gry przygodowe są całkiem martwe, a 3D to świetny pomysł", brzmią cokolwiek nie na miejscu. Pozostaje tylko cieszyć się z bardzo niskich jak na dzisiejsze czasy wymagań sprzętowych.



Jak zerwać owoc z drzewa? Oczywiście nie podskakując i nie wspinając się, to za proste!



„Poczekaj jeszcze trochę, a wkrótce będziesz mógł po owoc popłynąć" – Mędrzec nie ma dobrej rady



Z pomocą przychodzi jojo! Autorzy SIMONA to naprawdę bardzo nietuzinkowi goście. Za bardzo

Charakterystyczna dla gier spod znaku Simona atmosfera zostanie zachowana, więc znowu będziemy rechotać, słuchając bezczelnych odzywek aroganckiego dzieciucha. Tym razem jednak mam wrażenie, że granica dobrego smaku została przekroczona. Już w pierwszym rozdziale Simon z rozmysłem doprowadza do śmierci pewnej postaci. Wielce dwuznacznej wymowy sceny nie łagodzi fakt, że jest to śmierć na skutek niespodziewanego ataku robaków kornikopodobnych.

> **W SIMONIE 3D znajdują się nachalne reklamy produktów Hasbro. Niesmaczne zagranie**

Ten niesmaczny żart jest dopiero wstępem do makabry. Inna scena przypomina filmy o Robin Hoodzie, w których główny bohater strzela z łuku do tarczy, trafiając jedną strzałą w drugą i rozdzierając ją na pół. Problem w tym, że w SIMONIE zamiast strzał użyto żywych stworzeń ubranych w spiczaste czapeczki. Nie mam nic przeciwko makabrycznym żartom, w czarnym humorze celował choćby Latający Cyrk Monty Pythona. Ale „pytoni" dowiedli jednocześnie, że ten rodzaj humoru wymaga zręczności, wdzięku i wyczucia. Tymczasem wdzięk i wyczucie twórców SIMONA są wątpliwe.

Wiele fragmentów gry zaprojektowano z myślą o fanach serii, a spora część motywów fabularnych i pomniejszych epizodów odnosi się bezpośrednio do wydarzeń z poprzednich części.



Widoki zapierają dech w piersiach. A gdy mowa powraca, rozlegają się okrzyki w Top Secrecie niedopuszczalne (na przykład: o! poligon! o!

OPERACJA SIĘ NIE UDAŁA, PACJENT ZMARŁ

DRAMATIS PERSONAE

Autorzy zrezygnowali z grafiki dwuwymiarowej i uciekli w 3D. Postacie są brzydkie, ale przynajmniej starają się śmieszyć

Kto jest kim

W trzeciej części SIMONA spotkamy przede wszystkim kilku starych znajomych, ale też jedną czy dwie nowe twarze.



Simon we własnej osobie. Rozpuszczony bachor, bohater mimo woli. W trzeciej części jego złośliwość i złe maniery przekraczają wszelkie granice.



Calypso, czyli miejscowy Jedyny Facet w Okolicy, Który Wie, o Co Chodzi. To on w pierwszej części wciągnął Simona w całą aferę. W obecnym wydaniu zajmuje się głównie siedzeniem w karczmie.



Melissa Leg, czyli miejscowa Kobieta od Mokrej Roboty. Autorzy gry twierdzą, że jest piękna. Ja twierdzę, że dostała za duże oczy i za mało wierzchołków.



Sordid, czyli miejscowy Zły Czarnoksiężnik. Jak każda osoba na tej posadzie, służy do tego, by na początku gry zaśmiać się złowrogo, a pod koniec umrzeć.





Dynamitem rozwalimy tarasujące drogę kamienie



Ten sam przedmiot przyda się też przy łowieniu ryb



Rzut dynamitem do tarczy? Nieee, to już przesada...



Zgodnie z tradycją w SIMONIE 3D pojawi się wykrywacz metalu oraz grupa miłośników RPG grających w systemie „Advanced Accountants and Apartments". Jeśli ktoś nie miał do czynienia z wcześniejszymi grami, to oczywiście straci sporą część zabawy – na przykład nie zrozumie o co chodzi, gdy Simon w jednej z rozmów poskarży się, że tylko jeden jedyny raz całował się z dziewczyną, która w dodatku okazała się zwierzęciem.

> **Simon to najbardziej niesympatyczny (anty)bohater przygodówek**

SIMON THE SORCERER 3D nie zapowiada się rewelacyjnie. Autorzy zamierzają przyciągnąć zarówno miłośników klasycznych przygodówek, jak i fanów Lary Croft. W rezultacie zrażą jednych, a drudzy ich wyśmieją. Szanse powodzenia gry dobitnie odzwierciedla zainteresowanie zagranicznych mediów towarzyszące pojawieniu się nowego SIMONA – było i pozostaje ono niemal zerowe. Wiadomo, że wersja angielska ma wiele błędów, wśród nich takie, które uniemożliwiają pomyślne ukończenie zabawy. Pozostaje nadzieja, że w Polsce gra zostanie wydana razem z łatką. Jednak łatka to dla SIMONA 3D zdecydowanie za mało. Jeśli w wersji ostatecznej nie zostanie dokonane parę gruntownych przeróbek (na co się niestety nie zanosi), tylko najzagorzalsi fani Simona sięgną po nią w sklepie. I przeżyją zawód. ■

PRZYGODOWA

robi	Headfirst Productions
wyda	Vivendi Universal
w Polsce	CD Projekt
kiedy	grudzień 2002
http	www.headfirst.co.uk/simon3d
cena	99 zł
wymaga	PII 233 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 8 MB
prognoza	★★☆☆☆



Pieniądze albo życie! Nie można odmówić zdeterminowanemu bandycie, który swoje narzędzie pracy skonstruował z kilku desek

Jakub Kowalski

WROGOWIE MIELI SIĘ ZACHOWYWAĆ JAK LUDZIE,

No One Lives Forever 2

A Spy in H.A.R.M.'s Way



Ciekawe bronie, piękna grafika, wspaniały humor i ci cholerni wrogowie pojawiający się znikąd. Jeden wielki błąd kładzie całą świetnie zapowiadającą się grę

Agentka Archer miała powrócić w wielkim stylu. Część złożonych przez autorów obietnic została spełniona: gra wygląda pięknie, a wrogowie świetnie udają ludzi. Zarazem jednak twórcy popełnili kilka koszmarnych błędów, które całkowicie psują zabawę.

Fabuła jest jak poprzednio plastikowa, ale jej charakter dobrze pasuje do prześmiewczego i ironicznego klimatu rozgrywki. Najlepsza agentka UNITY tym razem próbuje rozwikłać zagadkę tajemniczego Projektu Omega. Misje toczą się między innymi na zachodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych, w Indiach i na Syberii. Równocześnie zbrodnicza organizacja H.A.R.M. wraz z tajemniczym Dyrektorem wysyła śladem Cate płatnego mordercę, na którego usługach pracują mimowie. Obawiałem się, czy autorzy nie posuną się zbyt daleko i czy ich humor z cudownie groteskowego nie zmieni się w wymuszony śmiech pod publikę. Na szczęście twórcy nadal mają doskonałe wyczucie. Dyrektor w przerwach między snuciem zbrodniczych planów jest maltretowany telefonami od mamusi, a wrogowie wymieniają między sobą rewelacyjnie zabawne uwagi, które skutecznie rozluźniają atmosferę. Dialog dwóch wojowniczek ninja planujących wspólne zakupy po najbliższym zabójstwie po prostu zwalił mnie z nóg.

Dialogi tak samo skrzą się cudownym humorem jak w poprzedniej części



Bomby zegarowe podkładamy tylko w z góry wyznaczonych miejscach. Wybuch następuje po czasie ustalonym przez twórców

Inteligencja wrogów jest wysoka, ale autorzy w trosce o spełnienie obietnic przesadzili. Wrogowie przechadzają się, rozmawiają, przerzucają akta na biurku, palą papierosy, przysypiają na krzesełkach, a nawet tańczą w rytm muzyki płynącej z włączonego radia. Cóż jednak z tego, skoro gdy tylko nabierają najmniejszych podejrzeń, od razu rzucają się w naszym kierunku? To prawdziwe cyborgi z wbudowanymi w czaszkę noktowizorami, okularami termowizyjnymi i mikrofonami kierunkowymi. Niewinne skrzypnięcie drzwiami czy stuknięcie o podłogę obcasem kończy się włączeniem alarmu. Dlatego też nie polecam nikomu kończenia gry bez zabijania wrogów. To, co sprawiało olbrzymią przyjemność w Deus Ex, w No One Lives Forever 2 frustruje i złości.

Engine Jupiter wygląda świetnie. Grafika jest nie tylko piękna, ale i płynna

Czy lepiej więc przechodzić grę, cichaczem likwidując wrogów? Nie, tu również autorzy zepsuli nam zabawę. Niemal na wszystkich mapach przeciwnicy odradzają się, pomimo że wyczyściliśmy już dany teren! Upychamy kolejne ciała po ciemnych kątach, ale za chwilę stają przed nami nowi wrogowie. Zaś ciemnych kątów nie przybywa.
Nie sprawdza się też prucie z karabinu maszynowego i eksterminowanie kolejnych fal paskudników. Jeśli przeciwnicy włączają alarm, w okolicy pojawiają się kolejni szaleni wrogowie, z których część znowu rzuca się do włącznika alarmu. Perpetuum mobile.

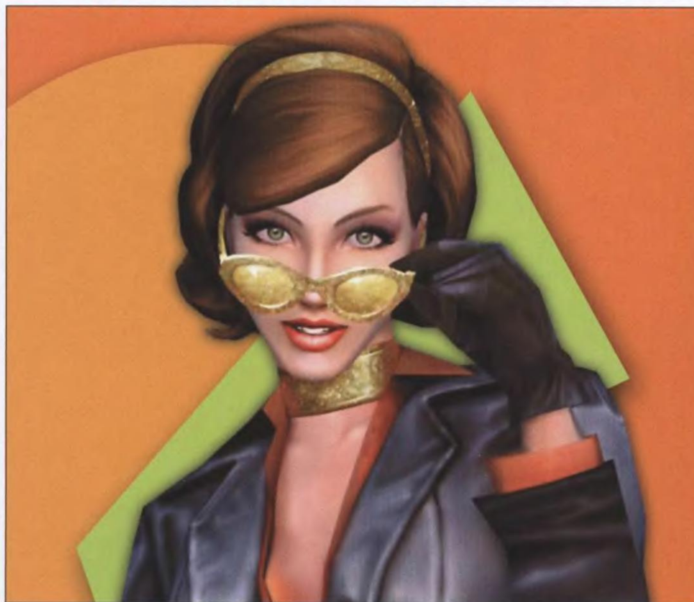
No One Lives Forever 2 to najbardziej frustrująca gra roku. Wielkie zalety różnych trybów rozgrywki są przytłaczane przez równie wielkie wady. W efekcie kląłem na czym świat stoi, raz po raz ginąc i odczytując stan gry, który w pewnych misjach musiałem zapisywać co kilkanaście sekund!



Przyjaciele Cate jak zwykle wciągają agentkę w tarapaty. Chyba już czas zrezygnować ze wspólników i zacząć wyruszać na akcję samotnie



NIE JAK WSZECHWIEDZĄCE I NIEOMYLNE CYBORGI!





Chowamy się w szafie i przeczekujemy zadymę

W spokoju przeszukujemy szuflady szafek i biurek

Czasami nie ma innego wyjścia niż strzelanina

Dzięki pięknej grafice przynajmniej raz na jakiś czas zapominamy o wściekłości wywołanej zbyt wysokim poziomem trudności. Zarówno ciasne wnętrza bunkrów, jak i piękny syberyjski las wyglądają obłędnie.

Genialnie odwzorowano ruchy postaci, trafieni wrogowie padają na kilkanaście sposobów, a podczas strzelaniny szukają osłony albo rozpłaszczają się na ziemi. Jupiter, nowa edycja enginu LithTech, ma imponujące możliwości. Ciekawe, jak będą wyglądały inne gry stworzone na jego bazie? Na pewno ich nie zabraknie, bo Jupiter zapewnia znaczną poprawę jakości grafiki, a nie wymaga potężnego sprzętu.

Aspekt RPG to nowość w No One Lives Forever 2. Cate za każdą skuteczną akcję otrzymuje punkty doświadczenia, które inwestujemy w jedną z kilku umiejętności. Zdolności te mają kolosalny wpływ na dalszą grę. Na przykład włożenie jednego punktu w umiejętność skradania się sprawia, że wrogowie rzadziej zauważają naszą agentkę i szybciej znikamy im z oczu podczas ucieczki. To świetnie dopinguje do wykonywania pobocznych zadań, choć w dalszej części gry umiejętności mają coraz mniejsze znaczenie, a coraz większe – zręczność gracza.

Nowe poziomy nie zachwycają – to rzetelna robota, ale brak jej pasji

Zadania są podobne do tych z pierwszej części, brakuje tu jednak jakiegoś przebłysku geniuszu, takiego jakim był na przykład poziom spadochronowy. Fakt, zabawa w czasie tornada na kempingu jest niezła, przyczepy odrywają się od ziemi i turlają po placu, szum wiatru niemal rozsadza głośniki. Jednak pod względem rozgrywki jest to zwykłe, niczym nas nie zaskakujące miejsce.

No One Lives Forever 2 to mimo wielu zalet gra irytująca i wtórna. Obietnice twórców skupiały się głównie na nowym enginie oraz efektach graficznych i pod tym względem rzeczywiście nic im nie można zarzucić. Pojawianie się wrogów znikąd to jednak fatalny pomysł. Szkoda, że autorzy zapomnieli o tym, że na grę się nie patrzy, tylko się w nią gra. ■



Agentka Archer ma nietypowy, ale skuteczny sposób załatwiania wszelkich formalności granicznych. Wiza i paszport nie będą potrzebne

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Monolith Productions
wydał	Sierra Entertainment
w Polsce	Play it!
http	nolf2.sierra.com
cena	129 zł
wymaga	PII 500, 128 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	świetna grafika, specyficzny, wspaniały humor
przeciw	zbyt cwani przeciwnicy, którzy w dodatku pojawiają się znikąd, za wysoki poziom trudności
multi	do 16 graczy przez internet i LAN
ocena	★★★☆☆

Dariusz J. Michalski

CHIŃCZYCY TRAFIAJĄ W CIEMNO BEZ NOKTOWIZORÓW

Dragon Throne
Bitwa o Czerwone Klify



Gra wykorzystuje motywy popularnej w Azji (już od 600 lat) powieści historycznej Romance of the Three Kingdoms opisującej dzieje Chin w III wieku naszej ery. Jednak książki w pudełku nie ma. Szkoda, byłoby co poczytać – jakieś 1700 stron...



Cesarstwo Han upadło na początku III wieku. Na jego gruzach powstały trzy królestwa: północne rządzone przez dynastię Wei, południowe dynastii Wu i zachodnie dynastii Shu. Wobec powszechnej zgody na brak zgody wojna była nieunikniona. Mamy pomóc w przechyleniu szali zwycięstwa na jedną ze stron. Historyczna wojna trwała 60 lat. Wcale się temu nie dziwię, jeśli walczyli w niej wojownicy z martwicą mózgu, jakich prowadzimy w DRAGON THRONE'IE.

Gra jest inspirowana historią Chin i powieścią. Gdybyśmy mieli wątpliwości, obszerne fragmenty dzieła wprowadzają nas do scenariuszy. Są czytane po chińsku, co korzystnie wpływa na nastrój. Treść pisana podana jest po polsku. Jedynym mankamentem jest ilość tekstu do czytania. Lubię książki historyczne, ale wolę je na papierze. Niecierpliwi docenią klawisz Escape i możliwość pokazania celów w trakcie misji.

W grze spotykamy około 300 historycznych postaci. Nadajemy im urzędy państwowe. Niektóre stanowiska umożliwiają wykonanie pewnych akcji w państwie. Mając urzędnika do spraw naukowych, szybciej opracowujemy technologie.

Bohaterowie otrzymują punkty doświadczenia za zabitych wrogów. Za nie rozwijamy kilkanaście spośród 50 dostępnych umiejętności. Bardzo cieszy swoboda, z jaką kształtujemy postaci. Umiejętności te pozostają jednak niewykorzystane. Gdy mamy siedmiu bohaterów, trudno spamiętać ich zdolności i wywołujące je skróty. Dlatego korzystanie z nich podczas dynamicznych bitew jest trudne – a właśnie wtedy najbardziej się przydają.

Starcia są całkiem różnorodne, mimo że każda ze stron ma takie same oddziały

Żołnierze zachowują się gorzej niż dzieci na przedszkolnej wycieczce. Wskazujemy oddziałowi punkt docelowy, a ten więźnie w lesie, którego nie umie ominąć. Tam masakrują go łucznicy wroga – las jest przeszkodą dla ludzi, ale nie dla strzał! Problemy sprawia zdobywanie zamku. Gdy wskazujemy oddziałowi drogę na mury po drabinie, wchodzi po niej jeden wojak. Każde kliknięcie na mury wprowadza kolejnego żołnierza. Tragedia.

Nasi żołnierze mają sokoli wzrok. Jeszcze nie widzimy wroga, a oni już strzelają i trafiają. Ta umiejętność przydaje się, bo walczą przeciw wyścigowym machinom wojennym, których nie doganiają nawet konno. Dużo naturalniej zachowują się chłopi zbierający drewno, żelazo i żywność. Gdy kończy się jedno drzewo, sami trafiają do następnego.

Mapa scenariusza dzieli się na mapę krainy i mapę każdego z otoczonych murami miast, które są bazami armii. Nasza baza jest częściowo zasłonięta mgłą. To kuriozalne, tym bardziej że terenów do odkrycia jest mnóstwo, a na dłużej nie odwiedzane okolice mgła powraca.

Wobec sprytu chłopów niedołężność żołnierzy jest zaskakująca, bo właśnie chłopów szkolimy na żołnierzy, a wojowników w razie potrzeby degradujemy. Nie mniej dziwi ładna grafika, która utrudnia znalezienie drogi na mapie.

Ciekawe pomysły zniweczono beznadziejnymi błędami. DRAGON THRONE miał zadatki na udaną grę, ale były to miłe złego początki. ■

STRATEGICZNA	
zrobił	Object Software
wydał	Strategy First
w Polsce	CD Projekt
http	www.strategyfirst.com
cena	29,90 zł
wymaga	PII 233 MHz, 64 MB RAM
za	duża swoboda w zarządzaniu zasobami i ludźmi, umiejętnie włączone elementy RPG, nastrój
przeciw	zbyt duży zasięg widzenia jednostek, zły dobór prędkości jednostek, kiepski system wyszukiwania drogi
multi	do 8 osób przez LAN, do 4 osób przez internet
ocena	



Konie służą do transportu surowców oraz przyspieszają zbieranie drewna i żelaza. Używamy ich także jako wierzchowców do jazdy. Ich punkty zdrowia są liczone niezależnie od punktów jeźdźca

Dariusz J. Michalski

ROBIMY Z WIEŚNIAKA GEJSZĘ JEDNYM POCIĄGNIĘCIEM... MYDŁA

Battle Realms

Ta gra miała się ukazać na początku roku. Nie, nie przyszłego. Tego. Mimo opóźnienia pod wieloma względami jest nowatorska. A pod innymi monotonna

Ciągłe gromienie wroga jest nudne. Wydawałoby się, że nudna będzie też gra, w której na kolejnych 14 mapach nic tylko niszczymy przeciwnika. Ale żenujący brak inwencji scenarzystów BATTLE REALMS wynagradza ciekawie poprowadzona fabuła, bogactwo grafiki oraz splot najlepszych cech gatunku RTS.

W nieliniowej kampanii wybieramy drogę, którą pójdą nasze oddziały

Początek kampanii jest oryginalny. Zamiast wybierać stronę konfliktu, kierujemy głównym bohaterem, Kenjim, i pomagamy napadniętym wieśniakom lub ich gromimy. W ten sposób przystajemy do szlachetnego klanu Smoka albo złego klanu Węża. Potem jednoczymy wyspę, walcząc z wojskami odrzuconego klanu oraz prymitywnym klanem Wilka i mrocznym klanem Lotosu.

Chłopi należą do zasobów odtwarzalnych: dostajemy ich za darmo aż do osiągnięcia limitu populacji (od 25 do 40 ludzi). To ograniczenie jest sztuczne, ale wymusza racjonalne gospodarowanie. Chłopi mnożą się tym szybciej, im mniej mamy ludzi. Nie czekamy długo na odtworzenie populacji po większych bitwach. Ułatwia to obronę wioski, gdy nasze wojsko zostaje wybite. Wieśniacy służą do gromadzenia pozostałych zasobów: ryżu, wody i koni. Z chłopów tworzymy też armię, co zmusza nas do wyważania proporcji między zbieraczami a żołnierzami. Szkolenie wieśniaków na żołnierzy jest kolejną nowinką. Służy do tego pięć budynków. Wieśniak po przejściu dojo, strzelnicy i pracowni alchemicznej staje się... samurajem. Pominięcie strzelnicy czyni z niego wojownika kabuki, zaś dojo – kanoniera z beczką



prochu. Gdy chłop odwiedza łaźnię, zmienia się w gejszę. A ja myślałem, że płcie różnią się czymś więcej niż stopniem domycia.

Ustawiamy kolejkę szkolenia, wskazując kolejne budowle. Rekruci sami pokonują tę ścieżkę. Automatyzacja gospodarki i szkolenia wojów to wygodne rozwiązanie, bo skupiamy się na zwiadzie i walce.

Nie ma silnych umocnień, które chroniłyby naszą wioskę. Liczba wież jest ograniczona. Słabe fortyfikacje sprawiają, że osad muszą bronić żołnierze. Wróg atakuje na przemian z kilku stron i trudno na tej podstawie ocenić, gdzie leży jego osada. Wyprawienie się w złym kierunku całą armią kończy się utratą wioski. BATTLE REALMS jest grą o podejmowaniu decyzji.

Większość żołnierzy walczy na dystans i wręcz, dobierając broń do sytuacji na polu walki. Każdy ma jedną z dwóch specjalnych cech przydatnych w bitwie. Szukanie najlepszych połączeń to dobra zabawa.

Wojskiem kieruje się trudno. Szyki ustawiamy ręcznie, a i tak rozpadają się przy pierwszej potyczce. Byłoby to zrozumiałe, gdyby gra traktowała o walkach średniowiecznych.

W BATTLE REALMS znalazło się wiele realistycznych rozwiązań. Ostrzał ze wzgórz i wież jest skuteczniejszy, bieg powoduje zmęczenie, a ranni ledwo powłóczą nogami. Padający deszcz podlewa pola ryżowe i gasi pożary wywołane przez napastników, ale nie moczy prochu muszkieterom. Lasy nadają się na zasadzki i kryjówki, choć szukanie w nich ostatniego ocalałego wroga jest najbardziej irytującą częścią gry.

Ta czasem denerwująca, ale jednak urocza, wciągająca i dynamiczna gra przywraca świeżość gatunkowi. ■



Rybki miałyby co pojeść, gdyby zostały umieszczone w grze. Jednak jej autorzy postawili tylko na ptaki. Protestujemy w imieniu piranii!

STRATEGICZNA

zrobił	Liquid Entertainment
wydał	Ubi Soft
w Polsce	LEM
http	battlerealms.ubi.com
cena	49 zł
wymaga	PII 400, 64 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	niezła sztuczna inteligencja, wiele rozwiązań niespotykanych w innych RTS-ach, fajna fabuła, dobra grafika
przeciw	denerwujące szukanie ostatniego wieśniaka w końcówkach scenariuszy, tylko jeden cel misji
multi	do 8 osób przez LAN i internet
ocena	★★★½☆

Dariusz J. Michalski

SKUNKS PAPUDZE OKA NIE WYKOLE

The Sims Zwierzaki



Nie da ci żona, nie da ci matka... Zwierzę też nie da, a zabierze przy tym mnóstwo czasu, pieniędzy i podobnie jak sąsiadka zrujnuje karierę zawodową

W naszym domu zalęgły się zwierzęta. Począwszy od karaluchów, przez psy, po skunksy. Jest przyjemniej, ale doba ma tylko 24 godziny. Bezlitośnie upływający czas każe wybierać między rozwijaniem sima i jego kariery a oswajaniem futrzaka i zaspokajaniem jego potrzeb. Oto ukryty mechanizm powstawania bezrobocia!

Zwierzęta w pełni zaspokajają potrzeby towarzyskie. Zgodnie z rzeczywistością są mniej kłopotliwe w kontaktach niż żona i dzieci. Wystarcza je pogłaskać, pobawić się i już czują się lepiej. Nasze kontakty ze zwierzętami zaczynają się, jeszcze zanim stać nas na czworonoga. Bezpańskie psy i koty ładują się do domu w poszukiwaniu towarzystwa. Aż dziwne, że nie możemy ich przygarnąć. Gości, których nie chcemy przygarnąć, jest więcej. Karaluchy wędrują po domu. Skunksy obracają nasz ogród w perzynę. Króliki zżerają zasiane warzywa, a szopy pracze grzebią w śmietnikach, wyrzucając ich zawartość na zewnątrz.





Gdy mamy 400 simoleonów, kupujemy własne zwierzę. Wybieramy pomiędzy psami, kotami, ptakami i gadami. Każdy pupil ma własną osobowość i wymagania. Ma także trzy cechy (posłuszeństwo, polowanie i sztuczki) które rozwijamy samodzielnie albo wynajmując trenera. Wyćwiczone i wymuskane zwierzaki wystawiamy w konkursach organizowanych przez... Klub Kynologiczny. Psy dostają pewnie ze złości kota na myśl, że startują w nich też koty.

W nagrodę dajemy zwierzęciu... łapówki! To jedna z kilku wpadek tłumacza

Kiedy stworzymy zwierzęciu warunki do wypoczynku i zabawy, damy jeść i wyznaczymy miejsce do załatwiania, mamy je w zasadzie z głowy. Oczywiście ono też ma potrzeby towarzyskie, ale o ile nie jest papugą czy iguaną, zaspokaja je w kontaktach z ulicznymi psami i kotami. O dziwo psy i koty często dobrze się bawią razem. Trudno się z tym zgodzić, ale prawdą jest, że w grze zwierzęta domowe potrafią się sobą zająć. My natomiast usiłujemy zająć się pracą.

W grze pojawiło się pięć nowych karier i 50 nowych zawodów, których nie poznajemy, mając zwierzę. Możemy rozwijać swe umiejętności na przykład jako opiekun zwierząt, choć dużo ciekawsza jest uprawa warzyw we własnym ogrodzie. Niestety profesja ta nie ma ścieżki kariery, więc nie osiągamy kolejnych szczebli zawodowych. Sadzimy tylko cztery warzywa – marchew, pomidory, sałatę i fasolę. Z drugiej jednak strony pielęgnowanie roślin relaksuje i pozwala być w pobliżu pupila. Co więcej, warzywa sprzedajemy na targu, zarabiając na życie.

Targ i sklep zoologiczny to część nowej dzielnicy nazwanej nie wiedzieć czemu Starym Miastem. Są w niej sklepy, restauracje, kafejki i parki świadczące o tym, że Amerykanie inaczej pojmują słowo „stare".

Na Starówce spotykamy się z przyjaciółmi i ich czworonogami. Przyprowadzamy też własne psy i koty, bowiem rodzina podróżuje zawsze razem. I tu kolejny błąd w tłumaczeniu, bowiem wyjeżdżając z domu, zamawiamy taksówkę. Podjeżdża zgrabny autobus, który w drodze powrotnej nazwany jest już trolejbusem. Dzięki temu sprytnemu zabiegowi mamy w grze trzy środki lokomocji. W Biblii nazwano by to cudownym rozmnożeniem.

Przy testowaniu Zwierzaków korzystałem z The Sims Deluxe, połączonych wersji The Sims i The Sims: Światowe życie. Nie zawiera ono łatki poprawiającej grę, więc simowie nadal wykonują zabawne zwroty, by ustawić się frontem do rozmówcy.

Zwierzaki dodają nowe motywy wzbogacające świat gry, ale trudno je pogodzić z dotychczasowymi elementami. Świat simów jest przeładowany. Czekam na The Sims: Odyseję kosmiczną albo The Sims: Trzecią wojnę, by zacząć od początku.



Rozmowy z papugą zwiększają charyzmę sima, podobnie jak trenowanie min przed lustrem. Jednak lustro nie zdycha z głodu i nie brudzi podłogi

STRATEGICZNA

zrobił	Maxis
wydał	Electronic Arts
w Polsce	Cenega Poland
http	thesims.ea.com
cena	79,90 zł
wymaga	PII 350 MHz, 64 MB RAM, karty graficznej 2 MB
za	więcej sąsiadów, nowe obszary wypoczynkowe, profesja ogrodnika, w której oglądamy sima przy pracy
przeciw	sztywność simów, trudności w pogodzeniu kariery z zabawą ze zwierzętami
multi	brak
ocena	★★½☆☆





Michał Nowakowski

NOSTALGICZNA BAJKA O ROBOTACH

Syberia



Twórcy Amerzone'a, przygodówki równie ładnej, co nudnej, wreszcie dowiedli, że potrafią robić dobre gry. Za najnowsze dzieło nikt ich nie ześle na Syberię



W roli młodej i ponętnej prawniczki Cate wkraczamy w niezwykły świat pełen dziwacznych automatów i ludzi tęskniących za minionymi dniami. Melancholijna, nieco surrealistyczna fabuła przykuwa na długie godziny do monitora i zmusza do refleksji nad własnym pędzącym z zawrotną prędkością żywotem. SYBERIA nie dorównuje Najdłuższej podróży pod względem długości i złożoności zagadek, ale jej zniewalająca fabuła w dużym stopniu wynagradza nam ten niedostatek.

Opowieść niespiesznie toczy się w świecie marzeń o utraconym złotym wieku

SYBERIA to typowy przedstawiciel wymierającego gatunku przygodówek w stylu point and click. Nasza bohaterka, panna Cate Walker, podnosi przedmioty i używa ich po zatwierdzeniu polecenia myszą. Brakuje co prawda opcji oglądania rzeczy znajdujących się w kieszeni i możliwości przypatrywania się obiektom z dziwacznego świata otaczającego młodą prawniczkę, ale nie wpływa to na jakość gry. Konwersację prowadzimy za pośrednictwem notatnika, w którym Cate zapisuje interesujące ją tematy hasłami. Wadą tego systemu jest to, że nigdy nie jesteśmy pewni, co też palnie nasza bohaterka podczas dyskusji, z drugiej strony rzadko zdarzały mi się sytuacje, w których nie wiedziałbym, jaką opcję wybrać, by skierować rozmowę na odpowiedni tor.

Inną częścią interfejsu jest telefon komórkowy. Do rozwiązania problemów wykorzystujemy go ledwie parę razy, ale za to pełni on inną rolę, ważną z punktu widzenia nastroju. Otóż w określonych przez scenariusz momentach nasza komórka dzwoni i jesteśmy świadkami prywatnej rozmowy Cate z jej chłopakiem, szefem, mamą lub najlepszą przyjaciółką z biura. Wydaje się to bez znaczenia, ale w rzeczywistości pozwala lepiej wczuć się w rolę młodej pani prawnik. Te przyziemne rozmowy ciekawie kontrastują z odrealnionymi miejscami, jakie odwiedza Cate.

Fabuła SYBERII obraca się wokół poszukiwań spadkobiercy fabryki automatów i zabawek należącej do rodziny Voralberg. Szukamy go na zlecenie korporacji z USA usiłującej przejąć majątek. W tym celu podróżujemy od jednego dziwacznego miejsca do drugiego i poznajemy kolejne szczegóły dotyczące tropionego przez nas człowieka.

Po drodze stykamy się z ludźmi tyleż zwariowanymi, co fascynującymi. Rozmawiamy z zakochanym w maszynach chłopcem, wiecznie skłóconymi rektorami podupadłego uniwersytetu czy wreszcie zapomnianą diwą operową. Postacie te do spółki z czarodziejską muzyką towarzyszącą grze, pięknymi budowlami, których czasy świetności dawno minęły i wyszukanymi automatami składają się na surrealistyczny, baśniowy i odrobinkę przygnębiający nastrój. Cieszy mnie fakt, że tego nastroju nie zniszczyła polonizacja. Głosy dobrano dobrze, a kilka z nich, na przykład należący do profesora z Barrockstadtu, przebija te, które słyszałem w wersji angielskiej.

Zagadki są proste. Doświadczeni gracze spędzą z Syberią nie więcej niż osiem godzin. Większość rozwiązań jest oczywista, a postacie i przedmioty niezbędne do posunięcia się dalej przeważnie znajdują się pod ręką. Mimo tego dość często pokonujemy kilometry w celu przeniesienia określonego przedmiotu z punktu X do punktu Y. W SYBERII jest też sporo zagadek, które polegają na rozgryzaniu działania mechanizmów, jednak i one uważnym obserwatorom nie sprawiają większych problemów. Szkoda, że poprzeczki nie ustawiono troszkę wyżej.

Mimo że SYBERIA nie stanowi dużego wyzwania, powinien to być numer jeden na liście zakupów miłośników dobrych fabuł. Po przygodzie z mechaniczną magią już nigdy nie spojrzę obojętnie na nakręcany zegarek. ■

PRZYGODOWA	
zrobił	Microids
wydał	Microids
w Polsce	Cenega Poland
http	www.syberia.info
cena	99 zł
wymaga	PII 350 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 3D z 16 MB
za	surrealistyczny klimat, wciągająca fabuła, nastrojowa grafika, dobra polska wersja językowa
przeciw	za łatwa i za krótka
multi	brak
ocena	★★★★☆



W wolnych chwilach Cate bawi się w adwokata diabła. Numer kontaktowy nie zmienił się od czasów Apokalipsy według świętego Jana

Michał Nowakowski

LEPSZA GRA MĄDRA CHOĆ BRZYDKA NIŻ PIĘKNA I GŁUPIA!

Divine Divinity

Dobry bohater, zły przeciwnik, świat w obliczu zagłady... Autorzy DIVINE DIVINITY używają najbardziej oklepanych pomysłów, ale miksują je nader zręcznie



Na pierwszy rzut oka gra wygląda kiepsko. Akcję śledzimy w rzucie izometrycznym, przy czym kamera ustawiona jest w taki sposób, że często nie widzimy tego, co dzieje się pod ścianami. Do tego dwuwymiarową grafikę DIVINE DIVINITY nawet przy najlepszych chęciach trudno nazwać inaczej niż paskudną. Automapa bardziej irytuje swą nieczytelnością niż pomaga w wędrówce.

A jednak zabawa jest świetna. To typowy przedstawiciel RPG akcji, ale ma cechy, których temu gatunkowi często brakuje: świetną fabułę, fantastyczne zadania i rewelacyjny system rozwoju postaci.

Nad zasadami rządzącymi światem gry siedziała łebska ekipa. Dzięki temu mamy wolność rozwijania postaci i bogatą interakcję z otoczeniem, zaś zapoznanie się z zasadami zajmuje mniej czasu niż wypatrzenie pingwina pośród stadka gołębi.

Mamy do wyboru trzy profesje. Są to: wojownik, mag i survivalista łączący cechy znanych z D&D rangera i złodzieja. Decydujemy jeszcze o płci postaci, nie ma to jednak wpływu na rozgrywkę. Na tym kończy się kreacja bohatera. Jego rozwojem sterujemy w trakcie awansów na kolejne poziomy doświadczenia. Podczas awansu przydzielamy punkty umiejętności oraz punkty cech postaci. Zawsze możemy wybierać czary oraz umiejętności należące do dowolnej z trzech profesji, wolno nam także inwestować punkty w każdą z czterech cech, czyli siłę, inteligencję, zręczność i wytrzymałość. Nie oznacza to, że wybór profesji na początku gry nie ma żadnego znaczenia. Na przykład tylko wojownik dysponuje specjalnymi ciosami, zaś survivalista jako jedyny ma znakomite osiągnięcia w pod-, przei zakradaniu się Dla mnie bomba!

Pozory mylą. Brzydki DIVINE DIVINITY okazuje się wciągającym i ciekawym RPG-iem

Prawdziwa siła gry leży w przygodach, jakie przeżywamy. Punktem wyjściowym fabuły jest świat Rivellonu, w którym wstrętni ludzie, zgodnie z prastarą przepowiednią, uwolnili siły zła i boską energię zarazem. Siły zła swoim zwyczajem zaczęły mieszać, energia wstąpiła zaś w ciało naszego bohatera, który oczywiście początkowo nie jest niczego świadom.



O tym sztampowym zawiązaniu fabuły szybko zapominamy, pogrążając się w niezbyt oryginalnym, ale ciekawym świecie fantasy i podejmując się kolejnych zadań. Ich zróżnicowanie jest ogromne, przy czym większość daje się ukończyć na kilka sposobów. To, jaki wybieramy, ma wpływ na dalszy przebieg przygód. Nasza postać ma bowiem wskaźnik reputacji, która wpływa na relacje z bohaterami niezależnymi. Poza tym każdy ma do nas prywatne podejście. Z reguły znajomości zaczynamy na poziomie neutralnym, a dopiero nasze czyny wpływają na czyjeś zdanie na nasz temat. Młody żołnierz, któremu ratujemy życie, nie daje o nas złego słowa powiedzieć, a odmówienie pomocy sklepikarzowi sprawia, że nie tylko zaczyna rozmawiać z nami burkliwie, ale także zawyża ceny towarów.

Dzięki takiemu systemowi gracz czuje się odpowiedzialny za swe czyny. I dobrze. Mam dosyć postaci, które można obrażać do woli, a przy następnej rozmowie gadać z nimi, jak gdyby nic się nie stało.

DIVINE DIVINITY to w zasadzie Diablo z porządną fabułą. Miłośnik RPG akcji zakocha się w tej grze, pod warunkiem, że przeboleje paskudną grafikę. Gdyby tak jeszcze świat DIVINE DIVINITY był bardziej oryginalny... To mógł być przebój. ■

RPG	
zrobił	Larian Studios
wydał	CDV
w Polsce	Cenega Poland
http	www.larian.com
cena	99 zł
wymaga	PII 450 MHz, 128 MB RAM, karty graficznej 8 MB
za	świetna fabuła, różnorodne zadania, system rozwoju postaci, realistyczne reakcje bohaterów niezależnych
przeciw	paskudna grafika, nieczytelna automapa, kompletny brak oryginalności
multi	brak
ocena	★★★½☆



Oto automapa wyświetlona na pełnym ekranie w największym zbliżeniu. Nawet na 19-calowym monitorze trudno ustalić położenie bohatera

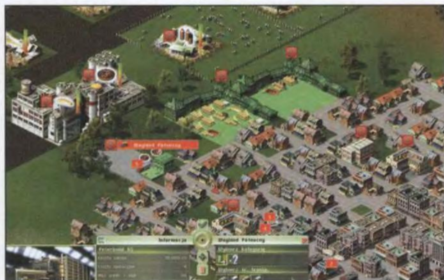


Dariusz J. Michalski

TEN PRZECIĘTNIAK NIEUDOLNIE PODSZYWA SIĘ POD GIGANTA

Industry Giant II

Grę zrobili informatyczni robotnicy. Zapewne dlatego wygląda solidnie, ale brak jej pasji i innowacyjności. Jest produktem przemysłowym, jak z taśmy



Stajemy się prawdziwym gigantem przemysłu. Od początku XX wieku budujemy całe ciągi produkcyjne i linie zaopatrzeniowe, które wytwarzają zmieniające się towary należące do 12 branż. Jednak nasze przedsiębiorstwo przypomina gospodarkę Albanii z czasów komunistycznych – jest w pełni samowystarczalne.

STRATEGICZNA

zrobił	JoWooD Productions
wydał	JoWooD Productions
w Polsce	CD Projekt
http	ig2.jowood.com
cena	99,90 zł
wymaga	PII 350 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 3D z 16 MB
za	duża swoboda w wyborze profilu produkcji, zmienne warunki prowadzenia działalności
przeciw	nużące mikrozarządzanie, brak interakcji z konkurencją, zbyt uproszczony model produkcji
multi	do 4 graczy przez LAN i internet
ocena	★★★☆☆

Zarządzanie pochłania sporo czasu. Kierujemy całym łańcuchem produkcji począwszy od wydobycia surowców aż po produkt finalny. Gotowe wyroby sprzedajemy we własnych sklepach znajdujących się w centrach miast, gdzie popyt jest największy. Odnajdowanie najlepszych zasobów surowców i tworzenie centrów produkcyjnych tylko pozornie wydaje się mało zajmujące. W grze dostosowujemy poziom produkcji towarów do popytu konsumentów, którzy mają zmienny gust. Nie tylko lubią produkty nowe, ale kupują je w różnych ilościach zależnie od pory roku, co zmusza do planowania zapasów. Na produkcję i konsumpcję wpływają także wydarzenia losowe, okresy dekoniunktury, załamania pogody i rosnąca liczba mieszkańców miast.
Nudne jest to, że konkurując z innymi przedsiębiorcami, nie handlujemy z nimi. Wypada zapomnieć o specjalizacji w danej dziedzinie i czerpaniu dochodów ze ściśle określonego profilu produkcji, jak to ma miejsce w Capitalismie II. W Industry Giancie II jesteśmy skazani na produkcję od pieczywa po samochody.

Produkcja polega na łączeniu surowców. Nie dbamy o jakość produktu i marketing

Przy stałym popycie na poszczególne towary i pełnym dotarciu do konsumentów tylko rozszerzenie oferty powoduje zwiększenie zysków.

Mamy czas, by każdą decyzję przemyśleć. Projektowanie podczas pauzy bardzo nam w tym pomaga. Przy okazji oglądamy ładną i funkcjonalną mapę, na której od razu widzimy, co produkują zakłady. Nad ziemią latają klucze ptaków, samoloty i sterowce, w morze wychodzą kutry. Wszystkim obiektom towarzyszą odpowiednie dźwięki, które słyszymy, gdy zbliżamy obraz. Ładnie wyglądają także animacje informujące o wprowadzeniu do użytku nowego rodzaju środka transportu, choć towarzyszący mu komentarz brzmi nieco dziwnie, gdy zaczynamy grę później niż w 1900 roku. Jeśli zaczniemy w 1950 i utworzymy nową linię kolejową, dowiemy się, że oto pojawiła się pierwsza lokomotywa spalinowa. Wygląda na to, że na chwilę przed naszym przybyciem ludzie zeszli z drzewa.
W Industry Gianta II gra się przyjemnie. Zwraca uwagę na rzeczy niespotykane w innych grach ekonomicznych, jak choćby sezonowość zakupów, ale mimo to jest symulacją mocno uproszczoną i mało nowatorską. Znajduję w nim tylko dwa nowe elementy w porównaniu z częścią pierwszą: punkty luksusu stanowiące ocenę naszego poziomu gry oraz tryb budowania bez wydawania pieniędzy. Pierwszy nie wpływa zasadniczo na rozgrywkę, drugi przeznaczony jest dla modelarzy i komunistów, czyli niszowych grup wśród graczy sięgających po symulacje ekonomiczne. ■





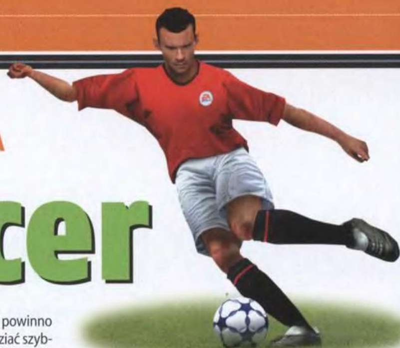
Transport jest zautomatyzowany, ale i tak zajmujemy się nim więcej niż zarządzaniem przedsiębiorstwem. Zwłaszcza gdy zaczyna się koniunktura



Wiktor Cegła

ZRĘCZNOŚCIOWY MISTRZ ŚWIATA

FIFA Soccer 2003





Upodobnienie przeciętnej serii gier piłkarskich do prawdziwego sportu to duże osiągnięcie. Znacznie trudniejsze niż postawienie Beckhamowi irokeza

EA Sports zrobiło konkretny kawał kopaniny. Czuwający nad projektem Roy Armes nie kłamał, mówiąc, że dzięki Edgarowi Davidsowi ekipa EA Sports w końcu zobaczyła, jak się gra w piłkę.

Nowy, dobry system kontroli piłki jest zauważalny od samego początku meczu. Nareszcie czuje się, że piłka to odrębny obiekt. Umożliwia nam to prawdziwe dryblowanie i zręczniejsze mijanie rywali.

Kiwamy, umiejętnie przyspieszając, wypuszczając piłkę nieco przed siebie i robiąc gwałtowny zwrot w momencie, w którym nogi przeciwnika zaczynają nas dosięgać. Ominięty w ten sposób rywal na dłuższy czas zostaje w tyle, a my tymczasem odsadzamy go na drogocenne kilkanaście metrów.

Licencja obejmuje kilkanaście lig i stroje klubowe. Pucharów już niestety nie

Na zmianach w kontroli piłki skorzystała też obrona. Tak jak w rzeczywistości, najczęściej przepychamy się barkami. Co ciekawe, bardzo rzadko zdarzają się wtedy faule. Sposób bicia rzutów wolnych i rożnych też jest nowy i przypomina rzucanie osobistych w NBA Live. Zaznaczamy dokładny punkt, w który chcemy kopnąć, i zatrzymujemy latającą jak szalona wskazówkę w określonym polu. Im dalej od niego staje, tym mniej celny strzał.

Wycięto podania z błyskawicznym odegraniem (one-two), świetne i w ataku, i w obronie. Zostały tylko zwykłe podania i zagrania na wolne pole. W strzelaniu goli przeszkadza słabo widoczny pasek siły. Gdy w zamieszaniu coś odwraca naszą uwagę, ledwie widać, jak się napełnia. Zresztą powinno to się dziać szybciej, bo często brak czasu, by choć przez chwilę przytrzymać klawisz.

Uderzenia są różnorodne i dopracowane. Słabo i z bliska kopnięta piłka odbija się przed bramkarzem i myli go. Wycelowana w okno petarda zza pola karnego często kończy się golem. Wykonujemy też efektowne przewrotki i woleje, ale wymaga to wyczucia tempa gry.

Detalem, który bardzo cieszy, jest wprowadzenie strzałów bokami buta, czubkiem, i górą – zawodnicy w naturalny sposób posyłają piłkę do siatki, zależnie od pozycji, szybkości i bliskości obrońców. Szkoda, że zmieniono nieco sterowanie. Główkujemy, wciskając ten sam klawisz, którym... zagrywamy na wolne pole. To nonsens! Poza tym piłkarze określeni są tylko ośmioma parametrami, a o taktyce żal wspominać.

Grafika zasługuje na uznanie. Jest piękna i bardzo szczegółowa. Większość piłkarzy wygląda tak jak w rzeczywistości. Zizou świeci łysiną, Figo ma na szyi kajdan, a David Beckham szaleje z irokezem na głowie. Niestety w tym ostatnim wypadku autorzy nie nadążyli za aktualnym wizerunkiem gwiazdy – Anglik od niedawna nosi na głowie nieład artystyczny. Wszyscy zawodnicy poruszają się rewelacyjnie, a przejścia od biegu do strzału są płynne. Duże wrażenie robi muzyka, tradycyjnie składająca się z utworów znanych z list przebojów.

Największą zaletą FIFY 2003 jest to, że... nareszcie przypomina prawdziwą piłkę nożną. Mimo że na każdym kroku czuć jej zdecydowanie zręcznościowy charakter. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	EA Sports
wydał	Electronic Arts
w Polsce	Cenega Poland
http	www.easports.com
cena	139 zł
wymaga	PII 350 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 3D z 16 MB
za	wysoka grywalność, kapitalna grafika
przeciw	słaba taktyka, niewidoczny pasek strzału, brak podań z odegraniem
multi	do 8 graczy przez LAN i internet
ocena	★★★★☆



Niektóre stadiony zostały idealnie odwzorowane. Na przykład Stade Gerland w Lyonie, arena Mistrzostw Świata, wygląda jak prawdziwy



Wiktor Cegła

EA SPORTS WICELIDEREM EKSTRAKLASY MENEDŻERÓW

Total Club Manager 2003

Gdyby twórcy z EA Sports włożyli trochę więcej pracy w kilka elementów gry, Eidos bałby się o sprzedaż swojego Championship Managera 4. Gdyby, gdyby...

Total Club Manager 2003 to najwszechstronniejszy menedżer piłkarski. Ma wprawdzie drobne błędy i trochę zbyt płytko traktuje zagadnienia taktyki i strategii, ale zabawa i tak jest przednia.

Wreszcie mamy grę, która dobrze pokazuje rozwój kariery trenera. Na początku rozdzielamy punkty zdolności pomiędzy kilka cech trenerskich. Grając, wypełniamy różne cele, na przykład wygrywamy kilka meczów z rzędu i awansujemy na wyższe poziomy doświadczenia. Przed podjęciem pracy negocjujemy długość kontraktu, wysokość gaży i zadania do spełnienia. Jeśli warunki umowy zostają złamane, dostajemy wysokie odszkodowanie. Ważne są kontakty z prasą i zaufanie kibiców.

34 ligi, 20 tysięcy piłkarzy i drugie tyle juniorów. Te liczby robią wrażenie

Rozwój piłkarzy został ciekawie rozwiązany, ale niestety jest niedopracowany. Wyrażany w punktach poziom sportowy zawodników nie ma granic. Zależy on tylko od talentu piłkarzy i naszych metod treningowych. To dobry pomysł, niestety twórcy go zarżnęli, bo futboliści są określani zaledwie kilkoma cechami i czysto piłkarskimi umiejętnościami. To zdecydowanie za mało.

Co ciekawe, odpowiednie połączenie niektórych atutów daje zawodnikom specjalne premie. Uzyskuje się je też za postawę na boisku, choćby za strzelenie co najmniej 15 goli w kilku sezonach.

Piłkarze kłócą się i przeżywają wydarzenia z życia prywatnego. Rozwody i zdrady zdarzają się często – w takich wypadkach przeprowadzamy motywujące rozmowy. Wiele razy w czasie sezonu wysyłamy drużynę na zgrupowania. Tydzień w kurorcie pomaga się zgrać, a pobyt w górach poprawia kondycję. Treningi planujemy nawet z kilkumiesięcznym wyprzedzeniem.

Zespół ustawiamy w dowolny sposób. Nie wszystkie zmiany mają jednak wpływ na wydarzenia na boisku. Kuleje przełożenie rozkazów na czynności naszych podopiecznych. Każdemu zawodnikowi przydzielamy tylko jedno zadanie specjalne – na przykład długie podania. Szkoda, że nie daje się nakazać dodatkowo skoncentrowania się na atakowaniu przeciwnika.

Sam mecz oglądamy w trybie transmisji opartym na enginie FIFY 2002 lub nie mniej emocjonującym trybie tekstowym. Podczas rozgrywki krzyczymy do piłkarzy, delikatnie zmieniając założenia taktyczne.

Gra jest bardzo wszechstronna. W klubie mamy pozycję pierwszego po Bogu i kontrolujemy wszystkie działania: od ustalania składu drużyny po sprzedawanie miejsc reklamowych na stadionie. Każda z opcji jest pogłębiona. Na przykład dobre szkolenie młodzieży polega na wysyłaniu skautów na juniorskie turnieje, dbaniu o edukację przyszłych piłkarzy, przydzielaniu im celów szkoleniowych i opiekunów, a nawet budowaniu przyklubowej szkoły żeńskiej, by przyciągać młodzieńców do naszego klubu.

Ogromne możliwości rozbudowy stadionu cieszą każdego amatora architektury sportowej. Oprócz wznoszenia nowych trybun stawiamy centra medyczne, biura klubowe, pomieszczenia dla mediów. Finansujemy też nie mające znaczenia inwestycje, takie jak stacja metra, dzięki której na nasze mecze dociera zwiększona zaledwie o promile liczba fanów.

Kiepski interfejs przeszkadza w ogarnięciu wszystkich obowiązków. Na przykład kiedy oglądamy listę najlepszych strzelców ligi, nie możemy szybko przenieść się na ekran interesującego nas zawodnika i jego klubu. Poza tym codzienne raporty są mało przejrzyste i trudno się w nich połapać.

Total Club Manager 2003 zrobił na mnie dobre wrażenie rozwinięciem obowiązków trenera o elementy ekonomiczne. Nie każdy menedżer ma wpływ na rozbudowę stadionu i ceny biletów. Dlatego przymykam oko na to, że podczas meczu nie daje się poznać ustawienia taktycznego przeciwnika. ■

STRATEGICZNA

zrobił	EA Sports
wydał	EA Sports
w Polsce	Cenega Poland
http	www.totalclubmanager.com
cena	129,90 zł
wymaga	PII 350 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 3D 8 MB
za	wszechstronność, opcja kariery, kontrola nad całym klubem, sposoby pokazywania meczu
przeciw	słabo zrealizowana strona taktyczna, niewygodne sterowanie
multi	nie ma
ocena	★★★½☆



Wygląda znajomo? To nie FIFA 2002, ale oglądany na żywo mecz. Denerwujące wskaźniki graficzne daje się na szczęście wyłączać

Kamil Ruszkowski

WIĘKSZA, LEPSZA, ŁADNIEJSZA. TA SAMA, ALE NIE TAKA SAMA

Icewind Dale II

Nienawiść zatruwa Faerun od parnych puszcz yuan-ti po zamarznięty Grzbiet Świata. I bardzo dobrze: znów mamy powód, by ratować stare, dobre Dziesięć Miast



ICEWIND DALE II miał być grą dyskontującą niespodziewany sukces swojego poprzednika. Trudno więc wypominać jego szczątkową fabułę i wszechobecny schemat „zabij, co się rusza". Przecież tym właśnie ujęła graczy pierwsza część, prawda? Nieprawda. A raczej nie do końca.

ICEWIND DALE II to bardzo długa gra. O ile prosta i krótka część pierwsza pozostawiała po skończeniu przygody pewien niedosyt, druga wręcz przytłacza dziesiątkami miejsc do zwiedzenia i tysiącami potworów do zabicia. Jest kilka naprawdę trudnych zagadek logicznych, które potrafią nieźle zagotować krew. Sam wielki Baldur's Gate II nie miał tylu elementów przygodowych, choć w ICEWIND DALE'U II na szczęście występują one tylko w kilku (za to koszmarnie dużych) lokacjach.

> **Zasady trzeciej edycji D&D nie zmieniają zasadniczo sposobu prowadzenia gry**

Walka zaczyna się tuż po lądowaniu w Targos, do którego przedzierają się oblegające miasto gobliny. Prolog gry mami co prawda obietnicą szczątkowej fabuły, ale już w pierwszym rozdziale nadzieja ta rozwiewa się we mgle – walki jest tak dużo, że chusteczki do wycierania miecza trzeba zmieniać co kwadrans. Najgorsze jest kilka początkowych godzin, w czasie których jedynymi wrogami są montowane gdzieś w fabryce Forda gobliny i orki – wszystkie w obrębie swego typu wyglądają identycznie i tak samo się zachowują.

Na szczęście później zaczyna się robić coraz ciekawiej. Szkoda tylko, że smoki są żałosnymi leszczami w porównaniu do swoich potężnych braci z Baldur's Gate'a II. Mój wojownik nawet nie zarumienił się z wysiłku, kiedy kładł je trupem.



Engine Infinity, którego wielka kariera zaczęła się od stareńkiego Baldur's Gate'a, został oczywiście podrasowany, ale czuje się, że ICEWIND DALE II ma wiele wspólnych cech ze wszystkimi korzystającymi z niego grami. Autorzy wiedzą o tym, więc kładą nacisk na reklamowanie rewolucji w mechanice rozgrywki związanej z wprowadzeniem zasad trzeciej edycji D&D. Fakt, zamiast THAC0 mamy współczynnik ataku, a klasa zbroi rośnie od bazowej wartości 10. Ale to za mało, by mówić o rewolucji.

Interfejs i przyciski znajdujące się na nim modyfikujemy dowolnie. Mając w drużynie na przykład paladyna, trzeba to zrobić natychmiast, inaczej nie będzie on mógł rzucać czarów! Zmian jest sporo, ale nie wpłynęły one mocno na rozgrywkę. Gra się dokładnie tak samo jak dawniej, a jedynym zauważalnym plusem nowego systemu jest duża liczba kombinacji umiejętności i cech wrodzonych postaci pozwalająca skroić bohatera na miarę gustów gracza.

Mimo wymienionych wad i wtórności rozgrywki ICEWIND DALE II ma w sobie coś, co bardzo mocno uzależnia i nie pozwala przestać grać. Może są to coraz lepsze magiczne bronie, silniejsi przeciwnicy i nowe lokacje, może magia tytułu? Dla każdego gracza inna odpowiedź jest właściwa.

Brak inwencji autorów gry przykrywa cienka warstwa nowych potworów, oręża i ulepszonych zaklęć. Jest na tyle przezroczysta, że z dołu prześwituje oklepany jak koński zad, szczerbaty starzec – ICEWIND DALE. Z jego oczu wciąż jednak bije blask, którego pozazdrościć mogą piękni młodzieńcy. Druga część najsłynniejszego dungeon hacka firmy Interplay nie zawiedzie oddanych fanów serii. Bawi tak dobrze jak jedynka, ale dwa razy dłużej. ■

RPG	
zrobił	Black Isle
wydał	Interplay
w Polsce	CD Projekt
http	icewind2.blackisle.com
cena	99,90 zł
wymaga	PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 4 MB
za	trzecia edycja D&D, ulepszony engine, więcej potworów i zaklęć, piękna muzyka, lepszy interfejs
przeciw	za mało innowacji, niezbyt interesujący przeciwnicy
multi	do 6 graczy przez LAN i internet
ocena	★★★★☆



Ogniste Ifryty otacza tarcza zadająca obrażenia od płomieni. Przed walką używamy więc przedmiotów dających odporność na poparzenia



Michał Nowakowski

GRA EPOKI UPADKU: NUDNA I PEŁNA BŁĘDÓW

Wersal II Testament króla



Miłośnicy głupich dialogów, brzydkiej grafiki, wadliwego interfejsu i nudnych zagadek znów dostają grę swoich marzeń. Od firmy Cryo, oczywiście



Wybrałem się w podróż do Francji roku Pańskiego 1700, by odwiedzić Wersal. W folderze reklamowym obiecywano przygodę, piękne widoki i historyczne ciekawostki. Na miejscu przeżyłem rozczarowanie. Tak absurdalnych dialogów, przynudzających rozmówców i paskudnych widoków dawno nie doświadczyłem. Uciekłem jak najszybciej. Jedyna pociecha, że to już chyba ostatnia przygodówka zbankrutowanej (jakoś mnie to nie dziwi) firmy Cryo.

Kolejna przygodówka Cryo wykorzystuje historyczne realia jako tło fabuły. Tym razem wcielamy się w młodego szlachcica Faverollesa, który przybywa na dwór Ludwika XIV z zamiarem dostania się do służby dyplomatycznej w Hiszpanii. A wszystko po to, by znaleźć się bliżej upudrowanej damy dworu z peruką w kształcie pudla na głowie.

By osiągnąć cel, nasz bohater przeprowadza serię rozmów z postaciami, które chyba czytają w jego umyśle, bo często odpowiadają na pytania, których nie zadaliśmy. Faverolles w wyniku tych konwersacji wypełnia głupie zadania zaliczające się do dwóch kategorii.

Gra odrzuca silniej niż woń otaczająca zlanego perfumami (i nie tylko) dworaka

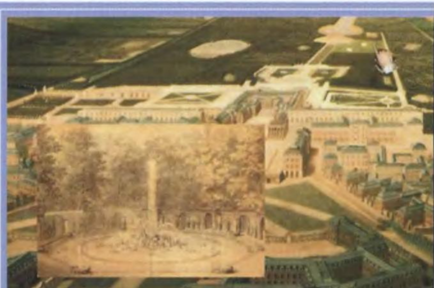
Z pierwszym typem misji stykamy się już na samym początku zabawy. Zapytany o wolne pokoje karczmarz odpowiada, że porozmawia z nami, ale dopiero gdy pozbędziemy się z jego lokalu pijaka. Co z tym fantem począć? Biegamy od postaci do postaci, prosząc o pomoc, przy czym wszyscy poza jednym wyznaczonym przez twórców człowiekiem odmawiają wywalenia moczymordy z karczmy. Namierzamy właściwego jegomościa i po sprawie. Ekscytujące, nieprawdaż? Drugi rodzaj zadań jest równie porywający. Spotykamy na przykład królewskiego architekta, który już po kilku zdaniach proponuje Faverollesowi ni z gruchy ni z pietruchy stanowisko asystenta. By je otrzymać, bohater ma na rycinie zaznaczyć właściwą kolejność pracy rzemieślników przy wykańczaniu wnętrz pałacowych Wersalu. Rozwiązywanie takich zagadek polega na zaglądaniu do elektronicznej encyklopedii dołączonej do gry i odszukiwaniu informacji. Jest to nudne i mało edukujące.

Ale nie tylko zagadki stanowią o porażce Wersalu II. Przyczynia się do tego także marny interfejs. Wydawałoby się, że trudno popsuć coś tak prostego: za pomocą myszki poruszamy się, podnosimy przedmioty, używamy ich i rozmawiamy. Niestety jeśli podnosimy przedmiot i nie przewijamy okienka ekwipunku tak, by widoczne było wolne pole, nie możemy schować obiektu do kieszeni. Czasem kursor blokuje się w podobny sposób po sięgnięciu do sakiewki. Zdarza się też, że napotkane postacie nie chcą mówić, ale ich usta otwierają się po ponownym wczytaniu stanu gry, zaś w dzienniku pojawiają się zadania, których jeszcze nam nie zlecono.

Gorszej przygodówki nie widziałem już dawno. Wersal II to gra liniowa, brzydka, nudna, a na dodatek pełna niewiarygodnie irytujących błędów. Dramat. ■

PRZYGODOWA

zrobił	Cryo
wydał	Cryo
w Polsce	Cenega Poland
http	versailles2.cryogame.com
cena	79,90 zł
wymaga	PII 350 MHz, 32 MB RAM, SVGA 8 MB
za	niepewne walory edukacyjne. No i nie jest trójwymiarową strzelaniną z modelką w roli głównej
przeciw	błędy, słaby interfejs, kiepska mapa, brzydka grafika, nudna fabuła, durne dialogi
multi	brak
ocena	★☆☆☆☆



Mapa Wersalu służy do podróżowania. Przydaje się jednak jak głuchemu walkman. Nie widać na niej, gdzie jesteśmy ani dokąd mamy się udać



Tadeusz Zieliński

JA GORE! KUMIE, PODAJCIE WIADRO!

Gore



W ponurej przyszłości toczy się ponura gra z ponurym bohaterem w roli głównej. W ponurym pokoju ponury recenzent wstukuje ponure słowa ponurej recenzji

Wielu ludzi lubi proste gry. Dowodem jest na przykład strzelanina Serious Sam, która ustanowiła nowy standard rozwałki. Gra dostała świetne recenzje, ma rzesze wiernych fanów, którzy wytrwale koszą zastępy potworów wyskakujących z każdego kąta, by dopaść naszego bohatera. Serious Sam to zarazem jedna z najgłupszych gier. I dobrze, wcale na mądrą nie pozuje.

Gore jest prosty, żeby nie powiedzieć prostacki. Ta gra jest równie głupia jak Serious Sam, ale jednocześnie pełna pretensji do bycia czymś więcej. Widać to już po wprowadzeniu: mroczna przyszłość, terror gangów, bezimienny bohater, który jest ostatnią nadzieją ludzkości – aż się słabo robi. Scenariusz do Gore'a mógłby z powodzeniem napisać niezbyt rozgarnięty dwunastolatek, którego kręcą amerykańskie seriale w Polsacie. Poziom fabuły nie jest żenujący – dno żenady Gore ogląda z przepastnej głębiny. Grając, czułem się trochę jakbym oglądał Randkę w ciemno, od lat królującą na szczycie mojej prywatnej listy najbardziej beznadziejnych programów.

Gdy pierwszy raz uruchomiłem Gore'a, wiedziony normalnym instynktem każdego miłośnika strzelanin natychmiast zacząłem badać okolicę w poszukiwaniu ukrytych pomieszczeń. Próbowałem otworzyć jakieś drzwi, włączyć jakiekolwiek urządzenie. Nic z tego – w Gorze nie ma drzwi! Przynajmniej takich, które dałoby się otwierać. Nie ma też maszyn, nie ma żadnych zagadek, nie ma nawet archetypowego poszukiwania czerwonych, żółtych i niebieskich kluczy. Jedyne co można robić, to strzelać do wszystkiego, co się rusza. A potem ewentualnie zbezcześcić zwłoki.

Strzelać do wszystkiego to pierwsze przykazanie Gore'a. I ostatnie

W trakcie pasjonującej rozgrywki dla samotnego gracza stają przed nami niezwykle oryginalne zadania. Rozwalamy między innymi skrzynie z amunicją, walczymy z bossem gangu, a także niszczymy ładunek nuklearny. Niszczymy go, strzelając do niego z pistoletu! Z pi-sto-le-tu! Do ładunku nuklearnego! Jak ktoś mógł wymyślić coś tak debilnego?!

Gore ma też tryb multi, który zresztą robi o niebo korzystniejsze wrażenie od rozgrywki singlowej. Przypomina mi trochę pierwszego Quake'a. Problemem okazuje się jednak znalezienie chętnych do wspólnej zabawy, bo ludzie nie wiedzieć czemu preferują takie gry, jak Counter-Strike czy Unreal Tournament.

Grafika jest przeraźliwie słaba. Kwadratowe pomieszczenia połączono identycznymi korytarzami, a projekty poziomów nie umywają się do tych z pradziadka Dooma. Postacie robią wrażenie karykatur, ale i tak stanowią najlepszy element oprawy. Przynajmniej nie są kanciaste, szkoda, że występują tylko w kilku wariantach różniących się wyłącznie ubraniem. Graficy najwyraźniej zapatrzyli się na Unreal Tournamenta, bo podobieństwa są uderzające.

Efekty specjalne są takie, jak i reszta gry. Jedyne, na czym warto zawiesić oko, to wyładowania elektryczne przebiegające w miejscu trafienia ze strzelby snajperskiej. Niewątpliwą zaletą jest szybkość, z jaką działa Gore. Engine AMP ma tak mało elementów do wyrenderowania, że animacja jest płynna nawet na wolnych pecetach.

Nazwa gry jest złudna, bo nie oglądamy w niej drastycznych scen. Posoka prezentowana jest w postaci czerwonych kuleczek wyskakujących w miejscu trafienia. Nafaszerowany ołowiem cel pęka na kawałki, które dla rozładowania napięcia odbijają się od ścian jak piłeczki.

Gore ma właściwie tylko dwa interesujące elementy. Jednym są zbroje, które odstrzeliwujemy po kawałku. Każdy element wyposażenia traktowany jest jak osobny obiekt i ulega zniszczeniu. Drugą fajną rzeczą jest rewelacyjny czterolufowy shotgun, z którego strzela się niesamowicie przyjemnie. Niestety pożera amunicję w strasznym tempie.

Jedną gwiazdkę przyznaję dlatego, że gra nie jest aż tak żałosna jak Tunel Niny... czy jak mu tam było. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	4D Rules
wydał	Dreamcatcher Interactive
w Polsce	Cenega Poland
http	www.4drules.com/gore
cena	79,90 zł
wymaga	PII 350 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 3D 16 MB
za	niskie wymagania sprzętowe, Nina jest gorsza
przeciw	wtórność, głupia fabuła, prymitywne mapki, tacy sami przeciwnicy, słaba grafika... oops, miejsce się kończy
multi	do 16 graczy przez internet i LAN
ocena	★☆☆☆☆



Na sobotnią dyskotekę Ryszard z kolegami przyszli poskakać w butach narciarskich. Wbrew przepisom ochrona dała im zielone światło



Tadeusz Zieliński

WSPANIALI MĘŻCZYŹNI, RYCZĄCE MASZYNY I MARNA GRA

Need for Speed Hot Pursuit 2



Nowa odsłona słynnej serii samochodowej to porażka. Grafika tylko początkowo wydaje się znakomita, a grywalność od samego początku zawodzi oczekiwania



Za najlepszą część NFS uznaję Porsche'a 2000. Doskonały tryb Evolution pozwalał nam kupować i sprzedawać samochody, wymieniać w nich części i kolekcjonować najciekawsze modele. Dzięki temu każdy wyścig był emocjonującym przeżyciem, zwłaszcza że pieniądze zarabialiśmy tylko za wygrane. Najnowsza odsłona niestety prezentuje zupełnie inne podejście do tematu.

Do wyboru mamy ponad 20 modeli najnowszych supersamochodów. Wybór jest naprawdę imponujący (m.in. Ferrari, Lamborghini, McLaren, Mercedes), ale nie od razu mamy dostęp do wszystkich aut.
Gra podzielona jest na kilka trybów. Podstawowy to tytułowy Hot Pursuit, w którym ścigamy się w zwykłych wyścigach, bierzemy udział w pojedynkach oraz miniturniejach. Stajemy też po drugiej stronie barykady i jako gliniarz ścigamy drogowych szaleńców. Za zdobywane w rajdach punkty odblokowujemy nowe samochody oraz trasy. Nie podoba mi się takie rozwiązanie. Brakuje mi własnej stajni pełnej wozów, o które bym dbał. Po prostu wybieramy sobie brykę, która najbardziej się nam podoba i nie martwimy się o to, w jakim stanie dojedzie do mety odcinka.

Ostre wyścigi z policjantami oszustami!? Chyba nie o to jeździło

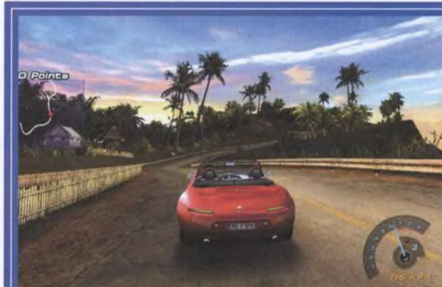
Kwintesencją gry mają być wyścigi z policją. Niestety szybko przekonujemy się, że funkcjonariusze oszukują. Kiedy pędząc z prędkością 200 km/h, mijamy radiowóz stojący na poboczu, ten w magiczny sposób dogania nas w ciągu trzech sekund! Policja trzyma się też naszego ogona, jakby była przylepiona. Uciekamy jedynie wtedy, gdy udaje nam się skręcić w jakąś boczną drogę lub gdy wypychamy niebieskich z drogi. Najdziwniejszym elementem gry są jednak helikoptery, które... zrzucają na trasę beczki z materiałami wybuchowym. Wydaje mi się, że to cokolwiek nietypowe zachowanie policyjnych jednostek pościgowych.
Modele pojazdów, którymi kierujemy, wykonano bardzo szczegółowo, jednak pozostali uczestnicy ruchu drogowego wyglądają niewiele lepiej niż kartonowe autka wycinane z pism dla dzieci. Nie mają wnętrz, pokryte są marnymi teksturami, a ich zachowanie na drodze jest co najmniej dziwne – widziałem na przykład vana, który po zderzeniu wirował niczym bąk, stojąc na zderzaku.

Model uszkodzeń uproszczono do maksimum. Czołowe spotkanie z autobusem to pestka dla rozpędzonego do szybkości 250 kilometrów na godzinę wozu. Rozumiem chęć stworzenia gry łatwej i przyjemnej, ale to już przesada. W trakcie zabawy zauważyłem też denerwujące błędy w grafice. Przednie koła samochodów unoszące się kilka centymetrów nad ziemią czy urwane znaki drogowe wiszące w powietrzu są tylko dwoma z wielu przykładów.
Dźwięk i muzyka stanowią największe zalety gry. Turbosprężarka wyje jak trzeba, gdy zmieniamy biegi, a ostra i drapieżna muzyka przygrywająca w trakcie wyścigów pasuje jak ulał do ich charakteru. Rzecz jasna każdy wóz brzmi nieco inaczej, ale nie mamy czasu zwracać na to uwagi.

Hot Pursuit 2 rozczarowuje. Nielegalne wyścigi, w których ścigamy się o pieniądze, są ciekawsze niż zdobywanie punktów. Mam wrażenie, że twórcy gry nie mieli pomysłu na zrobienie nowej gry i poszli po linii najmniejszego oporu. Fanom wyścigów polecam starsze, ale lepsze Porsche 2000.

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	EA Games
wydał	Electronic Arts
w Polsce	Cenega Poland
http	www.needforspeed.com
cena	139,90 zł
wymaga	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	szybkość, wspaniałe samochody, muzyka, dźwięk
przeciw	brzydka grafika, oszukujący policjanci, skokowa animacja
multi	do 8 graczy przez internet i LAN
ocena	★★☆☆☆



Widoki na pierwszy rzut oka wyglądają pięknie, ale po paru minutach gry już wiemy, że grafika nie jest efektowna, tylko efekciarska



Jakub Kowalski

SUMA WSZYSTKICH BŁĘDÓW JEST TAKA, ŻE STRACH GRAĆ

Suma wszystkich strachów

Oddziały specjalnej troski, karabiny snajperskie z powyginanymi lufami i polscy lektorzy z łapanki. Półtorej gwiazdki za rozśmieszenie recenzenta



Zrobienie produktu na motywach znanego dzieła kosztuje – za licencję trzeba słono zapłacić. Ale kiedy nie wystarcza pieniędzy na dopracowanie programu, żadna licencja nie pomoże.

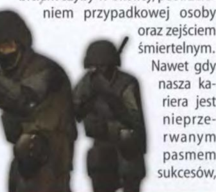
SUMA WSZYSTKICH STRACHÓW to popłuczyny po znakomitym SWAT 3 i kolejnych częściach Rainbow Six. W grach tych planowaliśmy akcję antyterrorystyczną na podstawie informacji dostępnych przed misją, a następnie staraliśmy się ją wykonać z jak najmniejszymi stratami w ludziach. SUMA WSZYSTKICH STRACHÓW ma inne założenia. Nadal prowadzimy oddział policyjny, ale wszystko, co nawinie się nam pod lufę, musi zginąć. Eksterminujemy rozmaitą terrorystyczną swołocz, obserwując jednocześnie mapę i linię, która wyznacza naszą trasę.

Nie ma sensu przeszukiwanie piwnicy, zresztą nie znajdziemy tam żadnej teczki z dokumentami. Jak Tezeusz po nici Ariadny albo tramwaj po szynach trafiamy tam, gdzie przewiduje scenariusz, zabijając po drodze kilkunastu czy kilkudziesięciu wrogów.
Jedyną taktyką, którą wykorzystujemy w SUMIE WSZYSTKICH STRACHÓW, jest taktyka czujnika. Czujnik bicia serca podaje dokładne położenie wszystkich przeciwników w promieniu około 15 metrów. Przystajemy więc, zerkamy na czujnik i opróżniamy kolejne magazynki, zabijając wrogów na czuja przez zamknięte drzwi. Początkowo ta cecha enginu gry wzbudziła zresztą mój entuzjazm, bo przebijalność jakichkolwiek powierzchni rzadko przebija się do świadomości twórców większości współczesnych gier. Niestety sama przebijalność nie wystarcza, żeby się przebić.

Nasi towarzysze z drużyny są bezdennie głupimi, głuchymi ślepcami. Czasami nawet nie mają czucia – nie zauważają, że ktoś ich postrzelił ze strzelby śrutowej. Stoją za naszymi plecami, celując bez sensu w ściany i po chwili giną. A my z wściekłością wczytujemy stan gry, bo z większości zadań nasza drużyna ma wyjść bez uszczerbku. W takiej sytuacji wydawanie podopiecznym rozkazów innych niż otwieranie drzwi nie ma sensu. Jeszcze sobie coś zrobią.

Gdy w taktycznej grze akcji brakuje planowania, nie daje się w nią grać

Najmniej celną bronią w grze są karabiny snajperskie. Czy to żart? Jeśli nawet, to mało śmieszny. Strzelając z karabinu, nasz żołnierz potrzebuje najwięcej czasu na opanowanie oddechu i drżenia rąk. W rezultacie dostaje kulkę z rewolweru prosto w czoło, zanim zdoła dobrze wymierzyć. Próba oddania strzału w sytuacji, w której komandos jeszcze nie jest gotowy, kończy się wybiciem szyby w okolicy, postrzeleniem przypadkowej osoby oraz zejściem śmiertelnym. Nawet gdy nasza kariera jest nieprzerwanym pasmem sukcesów, nie podnosimy umiejętności zespołu. Nie podnosimy też zdobycznej broni, a przed ruszeniem w bój wybieramy tylko jeden z zestawów uzbrojenia. Nie daje się go modyfikować. Dlaczego nie mogę wziąć granatów ogłuszających i karabinu snajperskiego albo ultraszybkiego pistoletu maszynowego i dwóch pistoletów? Zdani jesteśmy tylko na zestawy przygotowane przez autorów. Już po kilku misjach okazuje się, że niestety tylko wybór jednego z nich jest słuszny.



Uzbrojenie jest fatalnie dobrane. Pudłujące karabiny snajperskie to błąd, jeszcze gorszym jest niska skuteczność broni śrutowej, a najgorszym to, że w każdej misji najlepiej sprawdza się karabin M-16 z granatnikiem. W rzeczywistości oddziały specjalne wybierają broń cichszą, krótszą i lżejszą, ale twórcy gry chyba o tym nie wiedzą. Jeśli wybieramy coś innego niż M-16, mamy problemy z wykonaniem zadania.
Polska wersja językowa dodatkowo zaniża ocenę tej i tak bardzo słabej gry. Lektorzy nie wiedzą, że grają w grze komputerowej i wypowiadają swoje kwestie dobitnie i powoli. Tak, żeby dzieci wszystko zrozumiały. Dosłowne tłumaczenie niektórych odzywek i zła dykcja (mój faworyt w obu kategoriach to „on już jest historiom") grzebią SUMĘ WSZYSTKICH STRACHÓW pod gruzami miernoty i bylejakości. Omijać z daleka. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Red Storm Entertainment
wydał	Ubi Soft
w Polsce	Play it!
http	www.ubisoft.com
cena	129,99 zł
wymaga	PIII 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB
za	przebijalność powierzchni, przyzwoita grafika
przeciw	zerowa skuteczność karabinów snajperskich, debilne zachowanie członków drużyny, spolszczenie
multi	do 16 graczy przez LAN i internet
ocena	★½☆☆☆



Podczas misji nocnych włączamy noktowizor albo go nie włączamy. Wrogów i tak widać, zaś oni sami są ślepi jak krety. Chyba nie znają o latarek



Michał Nowakowski

NIEKOŃCZĄCA SIĘ HISTORIA? NIEKOŃCZĄCA SIĘ MORDĘGA!

Auryn Quest

Ekran powitalny zawiera mrożący krew w żyłach dopisek część I. Mam nadzieję, że to żart. Nie chcę więcej oglądać krainy Fantazji i magicznych kulek

Niekończąca się opowieść to kultowa powieść i film dla dzieci z czasów, gdy w modzie były tapirowane grzywki w stylu kosmity Alfa. Pozbawiona przemocy i sensu zręcznościówka FPP Auryn Quest korzysta z licencji wspomnianej książki Michaela Endego. Jest to niestety gniot, esencja miernoty, niegrywalności i brzydoty.

Wcielamy się w bezimiennego bohatera, który rusza na poszukiwanie magicznej obręczy, czyli tytułowego Auryna. Dzięki temu przedmiotowi młodziutka cesarzowa chroni przed siłami zła królestwo Fantazji. Jest to gra dla młodszych, jednak na miejscu obdarowanego Auryn Questem dziecka rzuciłbym po chwili grę w kąt i zaczął tupać i płakać ze złości.

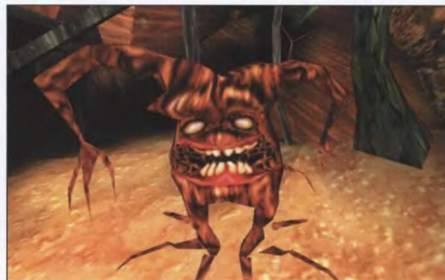
Gra wygląda uroczo, o ile dla kogoś uroczy jest na przykład gar rozgotowanych ziemniaków. Nawet przy wybraniu najlepszych ustawień graficznych rażą paskudne, rozłażące się i przenikające tekstury i brak istotniejszego zróżnicowania wizualnego na każdym z sześciu przeraźliwie pustych poziomów gry.

Gry dla dzieci powinny być ładne i zabawne. Twórcy Auryn Questa o tym zapomnieli

Najgorzej jednak wyglądają stwory, jakie spotykamy podczas naszej smutnej wędrówki. Humanoidy z mordami mrówkojadów jeszcze przeżyłem, ale brązowy koszmarek, który, nim na niego wpadłem, połknął ze trzy wiadra kanciastych klamotów sprawił, że szlag mnie trafił. Ta gra wygląda jak goły engine z wczesnymi testowymi wersjami modeli postaci!

Kiedy się nie umie zrobić grafiki, wypadałoby chociaż mieć jakiś pomysł na zabawę. Z tym pomysłem jest jednak cieniutko. Na każdym z poziomów gry mamy do wykonania zadania, których wypełnianie sprowadza się do pobiegnięcia w jakieś miejsce i powrotu.





Pamiętamy zwłaszcza o zbieraniu magicznych kulek. Jeżeli nie uzbieramy pięciu, nie otworzą nam się drzwi do dalszej części poziomu, nie pozbieramy pięciu kolejnych kuleczek i w rezultacie nie zaliczymy etapu. To naprawdę ważne, jeśli opuszczamy odwiedzaną krainę bez zebrania tych kuleczek, nie zaliczamy wizyty w tym miejscu i całą pracę trzeba zacząć od nowa.

Zapisywania stanu rozgrywki nie ma. Na szczęście nie ma też limitu żyć. Dzieci, które po raz n-ty z dzikim wrzaskiem spadają w przepaść, ponieważ nie udaje im się wymierzyć skoku, odradzają się przy ostatnio dotkniętym świetlistym punkcie.

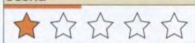
Gwoździem do trumny jest kiepskie sterowanie oraz bełkotliwe tłumaczenie. Kłopoty z kierowaniem sprowadzają się głównie do skoków. Największe problemy mamy z susami na średnią odległość. Długi skok jest wówczas za długi, a krótki – za krótki. Proste. A jakie wkurzające! Jeśli chodzi o tłumaczenie, to jego autorom (podejrzewam znaczny udział automatycznego translatora) udało się ukuć wiekopomne kwestie, jak na przykład: „Magiczne kule znajdziesz tu i tu". Zaznaczam, że przemawiająca postać nie wskazywała nic palcem. Lepiej zagrać komuś na nerwach, niż zszargać sobie własne tą koszmarną grą. ■



Ta upiorna starucha w towarzystwie innych pokrak pełni funkcję lokalnej miss. Minister zdrowia ostrzega: Auryn Quest wypacza zmysł plastyczny!

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Discreet Monsters
wydał	Dreamcatcher Interactive
w Polsce	TopWare Poland
http	aurynquest.topware.pl
cena	39,95 zł
wymaga	PII 450 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 3D 32 MB
za	za bardzo nie ma czego chwalić
przeciw	paskudna grafika, puste plansze, nuda, bełkotliwe tłumaczenie, kiepskie sterowanie
multi	brak
ocena	




Wiktor Cegła

STARA CATE NIEŹLE SIĘ TRZYMA • NIM NASTAŁ WARCRAFT III

No One Lives Forever

Z przymrużeniem oka




Nie do wszystkich strzelamy. Niekiedy wręcz nie wolno nam otwierać ognia. Z kolei w części misji naszym zadaniem jest ochrona cywili

Agentka Cate Archer likwiduje każdy spisek. Wykorzystuje w tym celu nie tylko karabin, ale też lusterko, szminkę i spinkę do włosów

Największą zaletą NOLF-A jest wszechobecny, świetny humor. Przygody pięknej superagentki Cate Archer pokazano z olbrzymim przymrużeniem oka. To wprawdzie opowieść o szpiegach, ale raczej tych w typie Austina Powersa niż Jamesa Bonda. Gra wyśmiewa wszystko, co tylko się da. Niestety, aby zrozumieć większość ciętych żartów słownych, trzeba znać angielski. I to dobrze, bo niektóre grepsy to celne i nieprzetłumaczalne gry słowne.

Cate jest feministką, więc używa tylko tego, co kojarzy się z kobiecością. Jej głównym atutem są tajemnicze gadżety. Spinka do włosów po rozłożeniu służy za wytrych, ale po napełnieniu trucizną staje się śmiercionośną bronią. Ciała denatów usuwamy... usuwaczem ciał w aerozolu. Bogaty arsenał obejmuje również komplet popularnych broni – od rewolwerów po karabin snajperski.

Nasi przeciwnicy nie są w ciemię bici i ich inteligencja robi wrażenie nawet dziś. Na przykład gdy słyszą hałas, natychmiast przybiegają, by sprawdzić, co się dzieje. Nie każdego z nich jednak likwidujemy. Aby nie wzbudzać niczyjej uwagi, zajmujemy czymś na chwilę wrogów. Doskonale nadaje się do tego celnie rzucona moneta.

Jeśli ktoś przegapił niezmiennie grywalne i wciąż jeszcze ładne No One Lives Forever, to jego niska cena powinna być świetną okazją do nadrobienia zaległości, bo to kawał bardzo dobrej gry. Nawet dla szowinistów. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Monolith
wydał	Sierra
w Polsce	Play it!
cena	49 zł
wymaga	PII 300 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 8 MB, Win 95/98/2000
ocena	



Warrior Kings

Walka o odzyskanie królestwa


Nasza armia w dużym zbliżeniu wiele traci. Grafika nie przystaje do dzisiejszych standardów, ale to nie przeszkadza w zabawie

Oto kolejna ofiara słabego marketingu. Trójwymiarowy engine i dobrze odwzorowane zależności militarne nie wystarczyły, by Warrior Kings odniosło sukces

Warrior Kings to niezły RTS, w którym w roli wygnanego z ojczyzny wodza odbudowujemy utraconą potęgę. Zebrane materiały i jedzenie napędzają rozwój państwa, więc szybko decydujemy, którą frakcję będziemy reprezentować: pogańską, technologiczną czy niebiańską. Możliwe są też ich krzyżówki.

Od naszego wyboru zależą cechy jednostek i budynków. Najważniejsze jest planowanie rozwoju osady i pracy podwładnych oraz walka ze stale atakującym nas nieprzyjacielem. Cztery rodzaje formacji w zupełności wystarczają do pokonywania nawet liczniejszych wrogów.

W potężniejszych przeciwników wbijamy się klinem, na równych siłą nacieramy szeregiem, a gdy mamy się bronić – formujemy okrąg. Kolumna przydaje się tylko do szybkiego przemieszczania się. Ważne jest odpowiednie ustawienie oddziałów: strzelców z tyłu, a konnicy na przedzie. Pamiętamy też o wykorzystaniu ukształtowania terenu.



Warrior Kings jest dobrą strategią, dlatego uwzględnia słabe punkty jednostek, na przykład bezbronność kawalerii przed pikinierami.

Całą zabawę psuje okropne sterowanie. Człowiek, który wpadł na idiotyczny pomysł zamienienia tradycyjnej roli przycisków myszki, powinien w nagrodę zostać stratowany przez ciężką kawalerię. Przyzwyczajenie się do tego, że lewym przyciskiem myszy anulujemy rozkazy, zajmuje wiele godzin. Dobrze przynajmniej, że daje się kolejkować rozkazy, dzięki czemu nie doglądamy w kółko tych samych oddziałów.

Warrior Kings wygląda nieźle, aczkolwiek ludzie mogliby być trochę mniej kanciaści. Gdyby niektórzy z nich zamiast trójkątów mieli prawdziwe głowy, grałoby się przyjemniej. Ale i tak fani dobrych strategii nie powinni przeoczyć tego tytułu. ■

STRATEGICZNA

zrobił	Black Cactus
wydał	Microids
w Polsce	CD Projekt
cena	49,90 zł
wymaga	PII 450 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 16 MB, Win 95/98/XP
ocena	



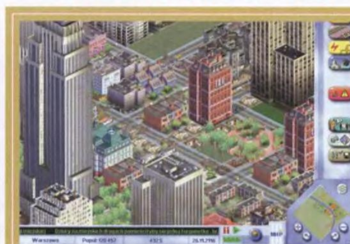
Dariusz Michalski

MIASTO ME WIDZĘ OGROMNE • ETHERIA ZNÓW W OGNIU

SimCity 3000

Budowanie bez końca. I celu

Słuchanie narzekań mieszkańców jest przykre, zwłaszcza gdy to my za to płacimy, a nie płacą nam. Za to poznajemy, co to znaczy służba publiczna



Grafika już nie zachwyca, ale jako symulacja miasta SimCity 3000 wciąż jest nie do pobicia. Ostatnio sprawdzali się w nim kandydaci na burmistrzów – szczegóły na stronie 24

W czasach, gdy firma Maxis chyliła się ku upadkowi i desperacko szukała pieniędzy, SimCity 3000 miało być połączeniem Streets of SimCity, SimCoptera i SimGolfa (nie tego Sida Meiera) – trzech absolutnych porażek. Po przejęciu firmy przez Electronic Arts twórcy wrócili do idei zarządzania miastem, ale nie całkiem wyszła im z tego gra. Nie ma bowiem celów, które powinniśmy osiągnąć.

Tak samo jak w poprzednich wersjach SimCity wyznaczamy strefy pod zabudowę mieszkalną, handlową i przemysłową. I wsłuchujemy się w głosy mieszkańców żądających zapewnienia bezpieczeństwa, opieki zdrowotnej, czystego środowiska i pracy. Prawdziwy komunizm. Korzystamy z doradców, którzy pomagają panować nad miejskim chaosem, udzielając cennych rad.

Nawiązujemy w końcu kontakt z przedstawicielami ziemskiej cywilizacji. Nie widzimy co prawda innych miast, ale z ich burmistrzami handlujemy wodą, elektrycznością i prawami do wywozu śmieci.

Przy określonym poziomie rozwoju miasta otrzymujemy propozycje rozbudowy o szczególne miejsce, takie jak baza wojskowa, centrum handlowe, kasyna i więzienie. Wpływa to negatywnie na miasto, ale przynosi spore dochody. Mamy też do dyspozycji 110 unikatowych budowli, takich jak wieża Eiffla czy Empire State Building. Ich obecność wpływa znacząco na cenę ziemi, a tym samym na wygląd miasta, bowiem na droższych gruntach powstają lepsze budynki.

Zaletą gry jest polska wersja. Doskonale oddano w niej abstrakcyjny humor oryginału. Oto komentarz do złego stanu dróg: „w dziurach ulic zmieściłoby się kilka ciężarówek".

SimCity 3000 nie stawia przed nami żadnych celów, ale dla lubiących urządzać własne podwórko jest wymarzone. Przynajmniej do pojawienia się czwartej części serii. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Maxis
wydał	Electronic Arts
w Polsce	Cenega Poland
cena	34,90 zł
wymaga	P 166 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98/2000
ocena	





Warlords Battlecry II

Wojenni krzykacze

Połączenie strategii czasu rzeczywistego, turowej i elementów RPG zdarza się rzadko. Jeszcze rzadziej się udaje i ów sukces jest główną wartością tej gry



Wybranie rasy na początku nie oznacza, że gramy nią do końca. Po zdobyciu innych stolic prowadzimy do walki żołnierzy innych ras

Pierwsza część Warlords Battlecry była średniakiem. Druga wspięła się wyżej dzięki zmianie rozgrywki w kampanii.

Wraz z 11 innymi rasami walczymy o panowanie w Etherii, krainie podzielonej na ponad 80 prowincji. Każda daje dochody i specjalne umiejętności oddziałom. Po opanowaniu kilku prowincji wzrasta poziom trudności bitew.

Główną postacią jest bohater. Rozwijamy jego kilkanaście cech i 10 szkół magii. Dodatkowo zbieramy przedmioty poprawiające umiejętności bohatera. Stworzoną postacią walczymy w długiej kampanii i losowo generowanych misjach.

Ciekawym pomysłem jest uzależnienie liczby punktów doświadczenia od ryzyka śmierci herosa.

Dobrym rozwiązaniem jest także świta zdobywająca doświadczenie podczas bitew i towarzysząca nam w kolejnych podbojach. Jej wielkość zależy od umiejętności przywódczych bohatera.

Gra ma też wady. Największą jest system rozgrywania bitew niezmieniony w porównaniu z częścią pierwszą. W końcówce zdarza nam się przez długie minuty szukać na całej mapie ostatniego żołnierza wroga. Bez jego likwidacji nie kończymy misji. Na mapie znajdujemy też odradzające się kopalnie. Po zniszczeniu takiej oraz zainkasowaniu punktów doświadczenia po pewnym czasie kopalnia samodzielnie się odbudowuje, więc zdobywanie doświadczenia idzie w piorunującym tempie. To psuje zabawę. ■

RPG

zrobił	SSG
wydał	Ubi Soft
w Polsce	CD Projekt
cena	49,90 zł
wymaga	PII 250 MHz, 64 MB RAM, karty graficznej 8 MB, Win 95/98
ocena	



Kamil Ruszkowski

KTO MIECZEM WOJUJE, TEN DALEKO NIE ZAJDZIE. BEZ MAGII

Icewind Dale II

Czwórka specjalistów wystarcza, by znów uratować Faerun

Sposobów ukończenia tej gry jest wiele: poniżej przedstawiam tylko jeden z możliwych. Mnóstwo jest też dobrych kombinacji postaci, z których składa się zwycięska drużyna. A gdy pomysły się kończą... wystarcza zajrzeć do naszego poradnika

Jak stworzyć idealną drużynę, która bez problemu rozprawia się ze wszystkimi wrogami i rozwiązuje najtrudniejsze zagadki? Nie ma jedynej słusznej recepty. Najtwardsi z twardych, grający samotną postacią, powinni wybrać wieloklasowca rzucającego czary lecznicze. Standardowy wojownik-złodziej-kleryk w jednym jest w sam raz. Graczom nie szukającym wielkich wyzwań polecam poprowadzenie czwórki herosów specjalistów. W razie potrzeby kroimy sobie bohaterów na miarę, używając zestawu cech i umiejętności oraz możliwości tworzenia postaci wieloklasowych.

Postacią stojącą zawsze z przodu jest oczywiście wojownik. Jego rolą jest likwidowanie wrogów, ale też przyjmowanie na siebie olbrzymiej liczby obrażeń zadawanych w trakcie walk z dużą liczbą przeciwników. Doskonale nadaje się do tego celu półork barbarzyńca zyskujący najwięcej punktów życia na poziom ze wszystkich ras. Prawie tak samo dobre są krasnoludy i ludzie, jednak półorki dostają największe premie do kondycji i siły. Warto mieć pod ręką drugiego wojownika na wypadek otoczenia drużyny przez wroga. Gdy część atakujących zwraca się przeciw naszym magom i łucznikom, drugi wojownik często okazuje się zbawienny. Najlepiej wybrać do tej roli paladyna ze względu na jego bardzo przydatne czary leczące i odpędzające umarłych, a także możliwość odnalezienia i używania opisanego w dalszej części poradnika najlepszego w grze długiego miecza.

Zależnie od preferowanego stylu gry tworzymy wojowników obdarzonych oburęcznością i umiejętnością walki dwiema brońmi, którzy bardzo szybko kładą pokotem przeciwników, albo pancernych specjalistów od ciężkich zbroi i tarcz, potrafiących wytrzymać grad ciosów. Rozkład punktów postaci w wypadku wojowników jest prosty: siłę, zręczność i kondycję pakujemy do maksimum, wszystkie pozostałe cechy maksymalnie obniżając (tak, nawet do jednego punktu!). Pozostałości wrzucamy w inteligencję i takim śliniącym się prostakiem wyruszamy w świat.

Nie należy zbyt mocno specjalizować się w pojedynczym typie uzbrojenia. Podczas gry znajdujemy mnóstwo oręża i żal będzie, gdy piękny topór +4 okaże się bronią, o używaniu której nie mamy pojęcia. Jeden punkt specjalizacji w zupełności wystarcza. Zawsze należy nosić w plecaku broń zadającą obrażenia obuchowe – to jedyny środek na golemy, dużo szybciej padają też nieumarli.

Drugą linię drużyny stanowi czarodziej. Wybór szkoły pozostawiam graczom, warto tylko pamiętać, by mag miał możliwość rzucania jak największej liczby czarów obszarowych (śmierdząca chmura, kula ognia). Na większość przeciwników





NASZA DRUŻYNA NIE RADZI SOBIE W WIELU SYTUACJACH

doskonale działają czary związane z ogniem. Nie można zapomnieć o jednym z najbardziej przydatnych zaklęć w grze, jakim jest nienaruszalna sfera Otiluke'a. Nasz czarodziej musi umieć je rzucać.

Koniecznością dla maga jest napakowanie do maksimum jego kondycji. Dzięki temu dostaje po kilka punktów życia na poziom. Inaczej każdy zabłąkany bełt czy cios mieczem może pozbawić go życia. Inwestujemy też w inteligencję, zwiększając między innymi szanse zapamiętania czaru i liczbę możliwości w dialogach, oraz w zręczność, by podwyższyć klasę zbroi i umiejętność unikania ataków.

Ostatnią postacią w naszej drużynie jest łotrzyk, specjalista od otwierania zamków, rozbrajania pułapek, ukrywania się i ataków z zaskoczenia. Najważniejszą cechą tej postaci jest wielka zręczność, kondycja dająca punkty zdrowia oraz inteligencja przekładająca się na dużą liczbę punktów umiejętności możliwych do zainwestowania po każdym awansie na następny poziom. A jest w co inwestować.

Najlepszą bronią dla każdego maga i łotrzyka są łuki, kusze lub proce, które pozwalają atakować z dystansu, nie angażując słabeuszy w bezpośrednie starcia. Złodziej może też specjalizować się w krótkich mieczach i inwestować w cechę finezja. Jego ataki z ukrycia są wtedy niezwykle groźne.

Najbardziej efektywny sposób walki nie istnieje, bowiem każda, nawet najlepiej sprawdzona taktyka prędzej czy później okazuje się nieskuteczna w zaistniałej sytuacji.



Niegdyś pięknie porośnięte lasem brzegi Shaengarne zostały zniszczczone podczas ataku hordy. W tym ponurym krajobrazie toczy się w formie retrospekcji akcja drugiego Icewind Dale'a

Jest jednak kilka spraw, o których warto pamiętać. Przede wszystkim idący na przedzie wojownicy powinni natychmiast ściągać na siebie uwagę jak największej liczby wrogów i blokować im dostęp do słabszych postaci. Bardzo przydatne są przedmioty i czary chroniące walczących bohaterów przed obrażeniami od ciskanych przez maga kul ognistych. Widok spokojnie wymierzających ciosy wojowników otoczonych przypiekaną co chwila chmarą wrogów na długo zostaje w pamięci.

Równie dobrym pomysłem jest przywołanie kilku istot z zaświatów i wysłanie ich na rzeź. Można wtedy bezpiecznie faszerować wrogów czarami obszarowymi i strzałami z broni dalekiego zasięgu.

Zabawnym, ale skutecznym sposobem walki z bardzo mocnymi przeciwnikami, takimi jak smoczy strażnik, jest ciągła ucieczka. Wojownik z butami szybkości lub czarem przyśpieszenie biega wokół wroga, a stojące nieopodal inne postacie za pomocą pocisków z broni strzeleckiej, miotanych zaostrzonych przedmiotów oraz rzucanych czarów atakują do skutku.

PROLOG

Rozwiązanie uwzględnia dodatkowe elementy gry instalowane z trzeciej płyty. Pierwszą część gry przedstawiamy szczegółowo, dzięki czemu gracze nie mający doświadczenia z serią Baldur's Gate lub Icewind Dale poznają podstawy. Reszta poradnika skupia się na najtrudniejszych momentach każdego z sześciu rozdziałów gry. A jest ich sporo...

DOKI

Najemnicy z Luskan lądują na zbroczonym krwią wybrzeżu Targos, gdzie goblińska horda urządziła rzeź mieszkańców. Dzielnica portowa jest opustoszała, między domami wałęsają się zielonoskórzy. Drużyna ma tylko drągi, warto więc rozejrzeć się i poszukać leżącej na ziemi broni pozostałej po poległych.

Po rozmowie z kapitanem spotykamy dwóch żołnierzy, z których jeden jest ranny i potrzebuje mikstury leczenia. Jeśli mamy odpowiednio rozwiniętą inteligencję oraz dyplomację lub zastraszanie, przekonujemy go, aby oddał nam wyposażenie swojego poległego kolegi. Mikstura jest w posiadaniu Magdara zamkniętego w magazynie na północy. Biedak nie wie niestety, w której ze skrzyń znajduje się szukana przez nas butelka, nie ma też klucza do skrzyni. Trzeba więc przeszukać cały magazyn i zniszczyć lub otworzyć wytrychem wszystkie zamki. Na początku poszukiwań grupa zostaje zaatakowana przez kilka goblinów, które jednak nie stanowią dużego zagrożenia. Po znalezieniu mikstury zanosimy ją rannemu. Jeśli przedtem nasz kapłan rzucił zaklęcie leczenia ran, otrzymujemy dodatkowe punkty doświadczenia.

We wschodniej części dzielnicy portowej spotykamy krasnoluda Joruna, który opowiada nam o chronionej pułapką skrzyni w swoim domu. Czas wypróbować naszego złodzieja – trenujemy wykrywanie, rozbrajanie oraz otwieranie. Zabieramy towar. Na południowym wschodzie w niewielkim domku zamknięta jest matka kapitana Hedrona. Zabijamy napastników, donosimy synowi, że jego matka jest bezpieczna i dostajemy punkty doświadczenia.

Magazyn na północnym wschodzie jest siedliskiem goblinów. Broniący wejścia Brogan każe nam udać się do tawerny Pod Wilkiem Morskim i porozmawiać z bandą najemników, którzy mieliby nam pomóc oczyścić budynek z plugastwa. Można go przekonać, że



Laboratorium alchemika yuan-ti to miejsce, w którym można utknąć na długo. A wszystko przez zepsutą dźwignię

SKOMPLETOWANA W PRZEMYŚLANY SPOSÓB DRUŻYNA


Dolina Kuldaharu została sterroryzowana przez nieumarłego kapłana. Wieża broni cmentarzyska bohaterów z pierwszej części gry

damy radę to zrobić sami, dla świętego spokoju idziemy jednak do tawerny (przedtem koniecznie zabijając wszystkie gobliny wałęsające się po mieście). Naszą uwagę zwraca odziany w skóry kupiec, u którego sprzedajemy zebrane w mieście żelastwo i kupujemy dużo amunicji do łuków i kusz. Następnie próbujemy odebrać mu totem wilka, który nosi stale przy sobie. Wykorzystujemy do tego złodzieja i po prostu okradamy biedaka, ale dla twardzieli z kondycją 16 lub więcej przewidziano możliwość przepicia go w konkursie wychylania niezwykłego drinka. Potrzebujemy od niego jedną butelkę braehgu – nie ma znaczenia, czy ją kradniemy, dostajemy czy kupujemy. Ostatnią z rzeczy do załatwienia jest pogawędka z pijącymi w kącie najemnikami, których kazał odszukać Brogan. Nic konkretnego z niej nie wynika, ale jak zwykle klikamy na wszystkie opcje dialogowe. Wracamy do Brogana i inkasujemy punkty za znalezienie pijaków.

Czas zająć się goblinami – wyłamujemy drzwi lub otwieramy je wytrychem i wchodzimy do środka. Mordujemy wszystkich zielonych, pamiętamy też o zabraniu zwłok kota z parteru. Jeśli zwiedzamy podziemia, znajdujemy tam bardzo potrzebny magiczny zwój. Uwolnienie portu od goblinów daje sporo punktów doświadczenia. Po wyjściu z magazynu rozmawiamy z Broganem i Hedronem, inkasując kolejne punkty. Na koniec odnosimy kotka matce kapitana i dowiadujemy się o jej wizjach.

MIASTO

Pierwszy z zamieszkanych domów wybrał na swoją siedzibę Koluhm, niegdyś członek bandy z tawerny Pod Wilkiem Morskim. Nocował kiedyś w Płaczącej Wdowie, ale niespokojny duch zmarłej żony marynarza nie dawał mu spokoju. Rozmowa z magiem nie jest zbyt owocna, dlatego udajemy się do gospody Płacząca Wdowa i rozmawiamy z właścicielem. Dowiadujemy się, że Koluhm nocował w pokoju z duchem, a zamiast zapłaty zostawił dziwną miksturę. Odpowiednio prowadząc dialog, dostajemy w końcu tajemniczą butelkę, którą identyfikuje żona lorda Ulbreca.

Po identyfikacji rozmawiamy z magiem i dostajemy punkty doświadczenia. Kiedy wiemy już, co znajduje się w butelce, wracamy, by porozmawiać o tym z karczmarzem. Ofiarowujemy pomoc w wygnaniu ducha. Otrzymanym kluczem otwieramy pokój, rozmawiamy z wdową i dowiadujemy się, dlaczego płacze. Karczmarz na dole mówi, by spytać o sprawę barmana z Wilka Morskiego, co czynimy. Otrzymany przedmiot pokazujemy wdowie i tym samym zapewniamy spokój w gospodzie. Możemy też prosić o ostatnią przysługę i złapać łzę wdowy do magicznej flaszki. Elytharra, żona Ulbreca, kupuje ją od nas za okrągłą sumkę. Jako zapłatę możemy wybrać zaczarowanie przedmiotu (sztylet), dające mu premię +2.

Krótka wizyta w składzie handlowym owocuje nowymi zakupami oraz amuletem +1 do rzutów obronnych ukradzionym osobnikowi o imieniu Jameliah. Kilka kroków dalej znajduje się Lumbar Grundwall, któremu pomagamy w naprawieniu dźwigu przenoszącego bale drewna do budowy palisady.

Składamy wreszcie wizytę lordowi Ulbrecowi i jego ponętnej żonie. Dowiadujemy się, co tak naprawdę dzieje się w mieście, otrzymujemy też przydział do jednostki broniącej palisady. Tuż za drzwiami po prawej stronie znajduje się równie piękna co mądra żona lorda, którą prosimy o zidentyfikowanie zwoju znalezionego w podziemiach i ewentualnie mikstury otrzymanej w gospodzie. Proponujemy pomoc w znalezieniu zdrajcy, który kala swą obecnością mury naszego miasta.

Odszukujemy budynek, w którym znajduje się Phean i dowiadujemy się, że to właśnie on jest odpowiedzialny za udaremniony przez nas atak goblinów. Zabijamy go od razu lub wyciągając przedtem informacje na temat jego zwierzchników. Po załatwieniu sprawy wracamy do Elytharry i inkasujemy trochę punktów oraz nieco złota.

Warto zatrzymać się przy powietrznym statku Oswalda Fiddlebendera spotkanego dekady temu w Kuldaharze. W krótkiej pogawędce przekonujemy go, że wisi nam wciąż pięć sztuk złota. Dostajemy także prezent w postaci mikstury swobody ruchów.

Podczas wizyty w świątyni warto załatwić kilka spraw. Po pierwsze leczymy się tutaj i kupujemy czary dla naszego kapłana. Butelczyną braeghu przywracamy do zmysłów Valina Goldencrossa. Inny z pacjentów prosi nas o dostarczenie listów do ukochanej. Dajemy te listy kapłanowi na górze i odkrywamy prawdziwą naturę zleceniodawcy. Wracamy, aby z nim porozmawiać, ujawniamy jego podstęp i gotujemy się do walki. Listy, które daje nam Denham Fisher, przydają się w rozdziale drugim, dlatego lepiej nie używać ich do rozpalania ogniska.

PALISADA

Rozmawiając z instruktorem walki, zwracamy uwagę na błędy rekrutów i demonstrujemy swoje umiejętności. Otrzymujemy trochę punktów doświadczenia oraz zyskujemy respekt wojska. Postać o wysokiej charyzmie (ponad 12) może zagrzewać najemników do walki, a kleryk błogosławić ich. Za każdą z tych czynności otrzymujemy punkty doświadczenia. Facetowi gapiącemu się na stojak z tarczami mówimy, że potrzebują go żołnierze na północnej ścianie palisady. Poczciwiec idzie tam, a my pod jego nieobecność zdobywamy


Strażnik to jeden z najtrudniejszych wrogów. Oczywiście daje się go pokonać, ale bez odporności na strach i broni +4 nie warto zaczynać walki



ROZNOSI W PYŁ KAŻDEGO, KTO STAJE JEJ NA DRODZE

KLASA POSTACI

Postacie wieloklasowe są bardzo uniwersalne. Trzecia edycja D&D wprowadza wiele zmian w systemie wyboru klas

Czarujący wojownik

Ważnym, a często pomijanym aspektem wieloklasowości jest preferowana klasa. Mając wieloklasowego wojownika/maga, gracz otrzymuje o 20% mniej punktów doświadczenia, jeżeli różnica pomiędzy klasami jest większa niż jeden poziom. Dlatego na przykład mag piątego poziomu będący równocześnie trzeciopoziomowym wojownikiem powinien szybko awansować na czwarty poziom w drugiej z klas, aby uniknąć ujemnej premii. Specjalizacja w preferowanej klasie oznacza, że bohater nie jest karany za różnice przekraczające jeden poziom. Warto o tym pamiętać, tworząc żółtodziobów na początku gry.

całkiem niezłą tarczę i dostajemy trochę punktów doświadczenia. Rozmowa z Nilesem kończy się sprezentowaniem mu butelki wina. Jeżeli jednak w naszej drużynie jest postać z dużą liczbą punktów dyplomacji, warto spróbować wyperswadować mu picie na służbie.

Najważniejszym budynkiem na tej mapie jest siedziba Shawforda Crale'a, w której leczymy się za darmo oraz dostajemy kilka zadań. Ich wykonanie wymaga od nas biegania po całym mieście. Pierwszym z tych zadań jest rozmowa z Olapem Tamewaterem, inżynierem budującym palisadę. Po krótkiej rozmowie z Ansonem warto wziąć udział w konkursie strzelania do beczek, w którym wygrywamy długi łuk (nareszcie). Olap stoi przy północnej ścianie palisady. Zleca nam zadanie naprawy dźwigu do transportu drewna. Warto zapytać go o możliwość korzystania z usług Szybkiego Tomka, który jest niezrównanym biegaczem. Po drodze do dźwigu można zahaczyć o zepsutą katapultę na południowym zachodzie mapy i zdobyć nieco punktów doświadczenia, przekonując Cauldera, że potrzebuje pomocy w jej naprawie. Musimy w tym celu znaleźć młot, jeden taki leży na przykład w dokach.

Brakujące kółko do dźwigu ma krasnolud Jorun w dokach, odwiedzamy go więc. Z częścią udajemy się do Lumbara, naprawiamy dźwig, po czym informujemy o tym przełożonych i zleceniodawcę.

Dostajemy kolejne zadanie – tym razem chodzi o dostawę strzał. Zleca je Isherwood. Misję rozwiązujemy na kilka sposobów – możemy dać mu strzały, które mamy przy sobie albo pójść po nie do składu handlowego. Jeśli mamy odpowiednie umiejętności (dyplomacja, blef, zastraszanie), zaopatrujemy obrońców w strzały, nie wydając ani grosza. Po załatwieniu sprawy rozmawiamy ze wszystkimi, którzy powinni o tym wiedzieć.

Trzecie zadanie polega na przetłumaczeniu na zrozumiały język przedśmiertnych zwierzeń goblinów leżących w domu Koluhma. Rasy inne niż człowiek mogą tłumaczyć bełkot z marszu, ludzie z inteligencją powyżej 10 również, a najwięksi debile będą musieli zanieść notatki do przetłumaczenia Ulbrecowi.

Ostatnim zadaniem jest rozprawa z olewającymi wszystko najemnikami z Morskiego Wilka. Można ich na przykład przekonać, że jeśli nie stawią się natychmiast na posterunku, poniosą surowe konsekwencje. Na szczęście można ich też ich obrazić i zabić, co jest oczywiście najbardziej ciekawą opcją, zważywszy na mikroskopijną liczbę starć, w jakich do tej pory braliśmy udział.

Przed powrotem z wieściami o wykonaniu zadania warto zapisać grę. W trakcie naszej rozmowy z Crale'em rozpoczyna się bowiem atak goblińskiej hordy – pierwsza bitwa na większą skalę, w jakiej bierzemy udział podczas gry.

Jeśli w trakcie tej potyczki sytuacja zaczyna być groźna, wracamy do budynku dowództwa i leczymy rany. Bitwa nie jest więc specjalnie trudna. Po zabiciu trzech przywódców goblinów rozmawiamy z Crale'em i Ulbrecem, dostajemy nagrody, zdobywamy



punkty doświadczenia i ruszamy do brodu na Shaengarne. Koniec przygodówki!



Glabrezu broniący wejścia do Odciętej Dłoni żywi się chaosem. Podobno nie daje się go zabić. Nasza drużyna udowadnia jednak, że wieści o jego nieśmiertelności były mocno przesadzone

ROZDZIAŁ I

Po przeładowanym zadaniami prologu pierwszy rozdział przypomina nam, że nie jesteśmy jednak w Athkatli ani w Baldur's Gate. Zaczynamy coraz częściej machać mieczem, zamiast ruszać głową.

Po rozmowie z Torakiem nie warto rozbijać beczek. Orkowie tłoczą się za nimi, a nasi łucznicy, kusznicy, strzałkarze czy procarze spokojnie ich odstrzeliwują. Centralną postacią tej mapy jest druid proszący o odnalezienie żony. Prowadzimy drużynę po drogach, które otwiera nam druid, by w końcu znaleźć Sabrinę i uwolnić ją. Całą okolicę należy oczyścić z orków, a przejście torować sobie mieczem.

Przechodząc na kolejną mapę, staczamy pierwszą poważną bitwę (nie licząc tej przy palisadzie, gdzie leczyliśmy się bez ograniczeń). W całym Icewind Dale'u II bardzo ważne są czary zadające obrażenia wielu wrogom jednocześnie, a jednym z pierwszych dobrze działających są płonące dłonie. Warto je tu przetestować. Kapłanka obecna na polu bitwy jest sprzymierzeńcem i nie należy jej atakować. Podbiega do niej troll i kradnie miecz. Po bitwie proponujemy pomoc w jego odzyskaniu.

Drzwi do części więziennej wioski można otworzyć tylko od środka, używamy więc kryjącego się w cieniu złodzieja lub wypijamy znalezioną w ruinach miksturę niewidzialności. W jaskini mieszka regenerujący się troll razem ze swoimi kompanami. Walka jest dość trudna, a trolle można zabić tylko kwasem lub ogniem (gdy już leżą na ziemi). Zaopatrujemy się w odpowiednie czary lub mikstury. Miecz księżycowy można oddać kapłance, ale lepiej go zatrzymać, chyba że



Komnata magmowa wulkanu Oko Smoka kryje cokolwiek niezrozumiałą tajemnicę. Jej rozwikłanie zajmuje nam pięć dni

WOJOWNIK NIE MUSI ZNAĆ SIĘ NA GEOMETRII. WYSTARCZA, ŻE

HEAVY METAL

Punkty charakterystyki postaci rozdzielamy bardzo uważnie. – każdy z nich wart jest kilogram złota

Im zręczniej, tym lepiej

Najważniejszą cechą wspólną wszystkich postaci jest zręczność. Zależą od niej rzuty obronne na refleks oraz bazowa klasa zbroi. Wyjątkiem od reguły maksymalnego podnoszenia zręczności jest ciężko opancerzony wojownik, któremu wystarcza 12 punktów. Maksymalna premia do zręczności wynosi wtedy +1 i jest to najwyższa jej wartość, jaką może dostać bohater noszący pełna zbroję płytową. Wysoka zręczność przydaje się nawet magowi – nie może on nosić ciężkiej zbroi, polega więc głównie na bazowej klasie pancerza. Innym wyjątkiem od tej reguły jest paladyn posiadający specjalne aury i czary podnoszące punkty wybranych charakterystyk.



Driderzy są produkowani w podziemnym laboratorium. Jeżeli nie chcemy walczyć, przefruwamy przez tę mapę złodziejem ukrytym w cieniu

nie mamy w drużynie postaci dobrych (inne nie mogą go używać). Następne dwie mapy w 100 procentach oddają ducha ICEWIND DALE'A – zabij wszystkich, zgarnij towar. Trzeba też zniszczyć trzy drewniane podpory tamy, z czego jedną zasypujemy strzałami.

Kolejna ciężka bitwa czeka nas na moście. Najpierw atakujemy ogry – nie można pozwolić im zniszczyć konstrukcji. Nie dając się zagadać czarownicy, otrzymujemy dodatkowe punkty. Strata mostu nie kończy gry – dostajemy po prostu trzy razy mniej punktów doświadczenia. Wracamy do Targos. Warto pójść teraz po zapłatę do Crale'a oraz punkty do Ulbreca. Otrzymujemy też nowe zadanie.

Forteca hordy jest bardzo dobrze bronionym miejscem. Najważniejszą rzeczą, zgodnie z sugestią rannego zwiadowcy, jest szybkie niszczenie bębnów. Uderzając w nie, szamani teleportują na tyły naszej grupy jeźdźców wilków, co jak łatwo się domyślić, jest zabójcze dla magów i łuczników.

Wejście do fortecy znajduje się na północy, ale jest na razie niedostępne. Walka tutaj będzie trudna, warto więc zapisać grę. Jeden z szamanów ma przy sobie klucz, którego potrzebujemy, by otworzyć bramę do podziemi na południowym wschodzie.

Forteca jest miejscem, w którym nie zdążamy nawet wytrzeć mieczy, o chowaniu ich do pochwy nie wspominając. Hasło do zamkniętych drzwi zdradza nam goblin, któremu przynosimy ciała pająków (lub królowej) jako pożywienie. Hasło to brzmi „chimera". Przywódcę goblinów, Vunarga, zabijamy, zastraszamy albo przekonujemy.

Nowy poziom, nowe ofiary. Nie można przeoczyć czarnego kamienia strażniczego w kieszeni szefa orogów. Po wypełnieniu zadań związanych z Yquogiem i Krunturem można ich oraz ich popleczników wyciąć w pień, by zwiększyć zyski.

Po zabiciu Guthmy i całego tałatajstwa uwalniamy drugiego ze zwiadowców. Czekamy, aż dojdzie do swojej ukochanej i dopiero wtedy otwieramy do niej usta. Inaczej tracimy wszystkie nagrody.

Po powrocie do Targos rozmawiamy z Crale'em i Ulbrecem, a następnie robimy zapasy. Nie wracamy do Targos już nigdy...

ROZDZIAŁ II

Rozmawiamy z nieprzytomnym Oswaldem tak długo, aż inkasujemy punkty doświadczenia. Zanim opuszczamy statek, zabieramy ze sobą książkę czarów Oswalda, diament oraz butelkę ekstraktu thrymowego.

Uwaga na pułapki! Wszystkie przejścia w tym obszarze są zaminowane. Po odszukaniu kupca Beodaewna można z nim pohandlować, a następnie zaatakować, by odkryć, że tak naprawdę jest wilkołakiem. Po zabiciu pająków koniecznie zabieramy kilka ich nici, które są potrzebne do naprawy statku.

Wioska Aurylitów nie jest przyjaznym miejscem. Jeśli mamy odpowiednie cechy charakteru (zastraszanie ponad 6), przekonujemy kapłanów, by puścili drużynę w dalszą drogę. Przyjemniej jednak jest zabić wszystkich i splądrować wioskę. W wieży strażniczej znajdujemy drugi diament, a Illium ma beladonnę, ostatni składnik czaru. Wracamy więc do Oswalda i rzucamy wszystkie składniki na stół. Otrzymujemy niezłą liczbę punktów, gadamy ze staruszkiem i wyruszamy w dalszą drogę.

Na lodowcu warto zwrócić uwagę na zamarzniętego kapitana wojska z medalionem na szyi. Spuszczając na niego kamienie (robimy to, stojąc na dole) rozbijamy bryłę lodu i zabieramy świecidełko, dzięki któremu otwieramy drzwi na mapie. Uważamy jednak – przypominam, że wszystkie są zaminowane.

Pilnujemy się podczas bitwy z królową robali, która po śmierci wybucha, zadając drużynie bardzo duże obrażenia od ognia (warto rzucić niebieską tarczę ognia). Przy okazji topi znajdującą się za nią blokadę.

Śliskie schody do świątyni uruchamiamy, przestawiając dźwignię na górze, na przykład za pomocą czaru ognista kula.

W świątyni Aurylitów podczas rozmów z kapłankami koniecznie wybieramy każdą opcję dialogową. Budynek ten jest naszpikowany zagadkami, które mogą przyprawić o ból zęba nawet doświadczonych graczy. Jest w niej też kilka ukrytych drzwi, warto więc mieć złodzieja i przestawić go w tryb poszukiwania.

Pierwszą kapłanką, która ginie z naszej ręki, jest Cathin. Walka z nią nie powinna sprawić nam zbyt wielkich problemów. Przy zwłokach znajdujemy klucz. Druga z kapłanek to Lysara. Ją też zabijamy po krótkiej pogawędce, przedtem pytając koniecznie o lodowiec i statek Oswalda. Po walce zabieramy klucz.

Pokrętło obracamy w prawo, aż wskazówka pokazuje północ, później w lewo do tego samego ustawienia. Dzięki temu otwieramy drzwi do leża Abiszajów. Kręcimy w prawo, aż wskazówka ustawia się na wschód, a następnie w lewo do tego samego ustawienia i zdejmujemy antymagiczną powłokę w więzieniu. Obracanie pokrętła w lewo do położenia południowy zachód, a następnie w prawo do położenia północny zachód otwiera wszystkie pozostałe zamknięte drzwi. Warto uwolnić więźniów i dowiedzieć się od Nate'a, czemu lodowiec nie topnieje.

Pryzmat kontrolują dwie dźwignie. Jedna go obraca, a druga strzela błyskawicą. Warto potrenować rozmaite układy, ale nie strzelamy na zachód, bo w ten sposób niszczymy urządzenie. Strzały w pozostałe kierunki rozbrajają pułapkę i otwierają drzwi do biblioteki.

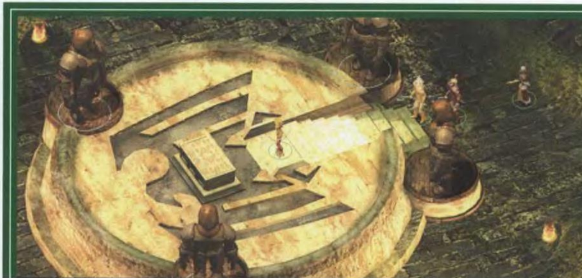
Na południowym wschodzie mapy znajduje się pokój gier. Kontrolują go dwa przełączniki: wyboru trybu i aktywatora trybu. Tryb bitewny



Banda najemników nie chce stanąć do walki w obronie Targos. Lenie posmakują naszego żelaza. Szkoda, że nie handlujemy zwłokami!



JEDNYM CIOSEM TNIE ORKA NA MNIEJ WIĘCEJ RÓWNE CZĘŚCI



Cztery żelazne golemy to najtrudniejsza grupa przeciwników. Spod pachy śmierdzi im tak, że nasi bohaterowie czasem tracą przytomność

ustawiamy, włączając tryb 1 oraz 2 i przyciskając aktywator. Po wygraniu trzech kolejnych pojedynków, gdzie kwadraty, na które klikamy, ustawiają się w linii (pionowej, poziomej bądź ukośnej) zaliczamy pierwszy tryb i otrzymujemy potrzebny nam klucz. Każdy poziom trudności ma pięć zestawów bitew. Pierwszy zestaw kończymy, układając rząd za pomocą trzech kwadratów bitewnych.

W każdym kolejnym zestawie kończymy rząd większą liczbą kwadratów. W drugim zestawie dopełniamy rząd czwartym kwadratem, w trzecim piątym i tak dalej aż do piątego zestawu bitewnego, kiedy to kończymy ustawiony poziom trudności. Po każdym ukończeniu poziomu dostajemy magiczny przedmiot, a te zdobywane na wysokich poziomach trudności są naprawdę potężne (miecz +5, włócznia +4 i tak dalej).

Otrzymanym w bitwie kluczem otwieramy pokój prowadzący do trzeciej kapłanki, Orii. Kiedy ją ranimy, ucieka do pokoju bitwy i włącza tryb wewnętrznego sanktuarium. Udajemy się tam, włączając tryb 1, wyłączając tryb 2 i naciskając aktywator. Po udanej operacji rozprawiamy się z Orią.

Obraz na poziomie wyżej ustawia teleport na schodach w różnych trybach. Wybieramy imię Auril, aby dostać się do skarbca, a później Lysan, by znaleźć się w pokoju mroku, gdzie przebywa demon podtrzymujący siłę lodowca. Drzwi do ołtarza otwiera wystrzał z pryzmatu przy odpowiednim ustawieniu luster po drodze. Jeśli walka jest zbyt ciężka, prowadzimy jedną z postaci do pokoju gier i ustawiamy tryb wewnętrznego sanktuarium. Drużyna staje się wtedy nieśmiertelna. Operację należy powtórzyć po zamknięciu się drzwi.

Na koniec zwracamy Nathanielowi jego torbę znalezioną w skarbcu, rozmawiamy ze wszystkimi napotkanymi postaciami i wychodzimy na zewnątrz.



Dowódca posiłków z Neverwinter cieszy się na widok listów, które mu przekazujemy.

Na miejscu, w którym poprzednio widzieliśmy statek Oswalda, znajdujemy miksturę permanentnej odporności 1/- na obrażenia sieczne i przebijające.

ROZDZIAŁ III

Wybieramy się na stare śmieci, do Kuldaharu. Po drodze spotykamy upiora kurhanu, który nie może zaznać spokoju. Można go ululać pieśnią barda, wygnać zaklęciem kapłana albo dać mu zaginiony róg.

W wiosce spotykamy Nyma – kupca z żydowskim akcentem, który sprzedaje nam magiczną flaszkę z dżinem w środku. Najlepszą z opcji jest wypuszczenie go od razu na wolność, za co dostajemy szafir gwiaździsty, płaszcz ochrony +1 i najlepsze karwasze w grze – niemagiczne +5 (!). Od Tahvo koniecznie kupujemy dwa zwoje liny, które będą bardzo przydatne w późniejszych przygodach.

W następnym obszarze interesuje nas namiot. Zamieszkuje go driada, która porywa dzieci z wioski. Atakujemy ją bez ceregieli, przedtem zapisując grę. Bitwa jest dość trudna, ale nie trwa długo. Po powrocie do wioski dzieci wesoło brykają wokół ogniska.

Uśpienie upiora kurhanu wymaga podróży do upadłego lasu. Plątanina ścieżek jest niezwykle frustrująca i mogą minąć godziny, zanim znajdujemy właściwą drogę. Zagadka jest żywcem zerżnięta z Monkey Island. Po spotkaniu z duchem idziemy na północny zachód, potem wschód, północ, wschód, wschód, południowy wschód, północny zachód i wreszcie na południowy wschód. Przy trupie znajdujemy róg upiora kurhanu, o którym mówiła kobieta w wiosce. Kierujemy się na zachód i wychodzimy z lasu.

Przy drugiej wizycie w puszczy wracamy do miejsca, w którym znaleźliśmy róg. Idziemy teraz inną drogą. Najpierw na południowy wschód, potem znów południowy wschód, a dalej północny zachód, północny zachód, północny wschód i południowy wschód. Podczas walki z ognikami warto rzucić czar ochrony przed błyskawicami. Po zwycięstwie wychodzimy z lasu zachodnim wyjściem i wchodzimy doń ponownie, by rozmawiać z duchem. Nie wyrzucamy kości zmarłych!

Kyosti pochowany jest na zachodnim krańcu planszy z namiotem driady. Po rozmowie wracamy do wioski i opowiadamy jego smutną historię. Ostatnia wizyta w upadłym lesie – po wejściu idziemy na południowy wschód. Po zniszczeniu entów las staje otworem i przechodzimy przez niego bez najmniejszych kłopotów.

Zagadka kamienna jest stosunkowo prosta, choć za każdym razem, gdy grzmi róg, pojawia się kilku wrogów atakujących drużynę. Numerujemy kamienie od lewej do prawej od najniższego rzędu do najwyższego i przesuwamy w następującej kolejności: 2, 6, 3, 7, 11, 2, 6, 10, 14.

W jaskini do zejścia w dół potrzebujemy liny od myśliwego z wioski. Jeżeli jeszcze jej nie mamy, wracamy i zaopatrujemy się w nią. Smoki, które atakują drużynę, są nędznymi kozimi wypierdkami w porównaniu do tych z BG2, a także do strażnika, którego spotykamy w czwartym rozdziale.

Klucz do zachodniej bramy znajduje się na wschód od miejsca, do którego trzeba się przecisnąć przez dziurę w ścianie.

W osadzie krasnali najważniejszą rzeczą jest zdobycie narzędzi górniczych, które znajdują się



Demon w ołtarzu jest gorszy niż cierń w tyłku. Aby przeżyć to pełne napięcia spotkanie, warto mieć wysoką odporność na elektryczność

BIORĄC POD UWAGĘ, JAK SZYBKO BLACK ISLE ZROBIŁ TĘ GRĘ,

SZKOŁA MAGII

Czary mają w IWD II olbrzymie znaczenie. Bez korzystania z nich ukończyć gry praktycznie się nie daje

Jest czarująco

Wbrew pozorom magiczny pocisk bywa niezwykle przydatny w walkach z bossami. Wystarcza obniżyć ich odporność na magię (czarem obniżenie odporności) i zaaplikować kilka pocisków, by położyć trupem nawet smoka. Pocisk bardzo dobrze sprawdza się też przy rozpraszaniu czaru lustrzane odbicie.
Zauroczenie pozwala przejąć z powrotem kontrolę nad wojownikiem, który jest pod wpływem obcego maga. Bardzo przydatne zaklęcie.
Kwasowa strzała Melfa oraz ognista strzała przydają się wyłącznie do zabijania trolli. To słabe czary, ale ich rola jest nie do przecenienia.
Zaklęcie kamienna skóra pochłania 10 punktów obrażeń fizycznych plus 5 punktów na każdy poziom rzucającego. Daje to dodatkowe 60 punktów życia na 10. poziomie maga. Bardzo przydatny czar podczas walki z dużymi grupami wrogów.
Ulepszona niewidzialność to zaklęcie doszczętnie niszczące balans gry. Drużyna wyrzyna wrogów, którzy nie widząc przeciwnika, nie podejmują nawet prób obrony (!). Nikt jakoś nie wpada na pomysł rzucenia rozproszenia magii. Czaru zdejmowania niewidzialności w grze nie ma, więc niewidoczne postacie są bezkarne.
Ulepszone przyśpieszenie znacząco zwiększa prędkość poruszania się i ataku całej drużyny. To nieocenione zaklęcie w każdym trudnym pojedynku.
Wygnanie niszczy przywołane kreatury. Warto zapamiętać.



W wędrującej wiosce znikają dzieci – to kolejne zadanie na drodze do Odciętej Dłoni. Spotykamy tu Nyma, kupca sprzedającego flaszkę z dżinem

w skrzyni na środku pokoju na lewo od schodów. Dzięki kilofom udaje się przekopać zamknięte przejście do dalszej części Podmroku. Nie warto być wścibskim i pałętać się bez celu po korytarzach – krasnoludy w końcu zaczynają się denerwować i atakują. Koniecznie idziemy jednak do kowala, który pracuje nad magiczną kuszą. Za pomoc w rozwiązaniu problemu otrzymujemy od niego jeden egzemplarz broni mogącej wystrzelić dwa pociski w jednej rundzie walki.

Bramy do Klasztoru Czarnego Kruka broni przyjaciel zdrajcy Phaena. Ma pod komendą bojowe niedźwiedzie (!) i inne stwory, w tym niezłych łuczników. Dobrą taktyką jest ucieczka do wąskiego korytarza a następnie używanie czarów obszarowych, na przykład kuli ognia czy burzy lodowej.

ROZDZIAŁ IV

Uwaga na zaminowany i chyboczący się most. W mijanym po drodze gnieździe wiwern znajdujemy kilka jajek, które daje się później przerobić na mikstury siły. Tych jest jednak w grze pod dostatkiem, nie warto więc męczyć zagrożonych wyginięciem stworzeń.
Jest kilka sposobów rozwiązania problemów w klasztorze. Pierwszy, zgodny z zaleceniami krasnoludów, to wymordowanie wszystkich. Barud będzie zadowolony, nagrodzi nas, a klucz do grobowca pod klasztorem znajdziemy przy zwłokach jednego z mnichów. Drugi to przystąpienie do zakonu. W tym celu obalamy Arumę przy pomocy Salisama albo kablujeny na niego, powodując tym samym jego wygnanie. Tak czy inaczej przychodzi nam stawić czoło komnatom prób. Jest ich osiem – każda testuje inne umiejętności oraz cechy postaci. Do każdej z nich wchodzimy na golasa, więc uważnie wybieramy odpowiednią osobę do każdego zadania.

Komnata kamieni: prawidłowa kombinacja przycisków to 1, 5, 3, 2, 4. Po naciśnięciu każdego przycisku należy zwalczać pojawiających się mnichów.

Komnata cieni: wchodzimy do portali w odpowiedniej kolejności. Oto ona: północny zachód, północny wschód, południowy zachód, południowy wschód. Nie dotykamy portali środkowych.

Komnata magii: wystarcza zabić dwóch mnichów, jednocześnie nie umierając od obrażeń elektrycznych. Ochronę przed elektrycznością zapewnia nam wstąpienie na jeden z nie przyciśniętych guzików na podłodze.

Komnata mechaniczna: kolejna walka z dwoma mnichami. Kiedy doprowadzamy ich na skraj śmierci, otwierają się przyciski w ścianie. Warto ich użyć, gdyż w przeciwnym wypadku mnisi eksplodują ognistymi kulami, zadając naszemu bohaterowi poważne obrażenia.

Komnata piasku: nie ma szans na pokonanie tych mnichów za pomocą broni lub czarów, używamy przycisków w ścianach, by wystrzeliwać ogniste strumienie.

Komnata jedwabiu: po prostu zabijamy wszystkie pająki. Mag z czarami obszarowymi i ochronnymi nie ma tutaj najmniejszych kłopotów.

Komnata bitwy: żelazny mnich będzie wracał do życia, chyba że padnie w obrębie niebieskiego koła na podłodze. Wtedy pociągamy dźwignię na północnej ścianie. Otwierają się drzwi i wykonujemy ten sam manewr z dwoma pozostałymi mnichami, naciskając dźwignię w momencie, gdy obaj leżą na niebieskich kołach.

Komnata ognia: przed każdym uderzeniem fali ognia na ziemi pojawia się znak wskazujący miejsce jej lądowania. Unikamy tych miejsc za wszelką cenę. Bardzo przydaje się odporność na ogień. Do tej bardzo trudnej walki wybieramy wojownika z ogromną liczbą punktów życia albo maga, który szybko rzuca zaklęcia kamienna skóra i niebieska tarcza ognista.
Uff, to było męczące. W nagrodę dostajemy klucz do grobowca. Pilnujące go żelazne golemy to niezwykle trudni przeciwnicy. Uszkadzamy je tylko bronią obuchową +3 lub lepszą oraz równie dobrymi strzałami. Golemy są całkowicie odporne na magię. W praktyce bez broni 4+ nie ma co próbować ich zgładzić. Aby rozprawić się z draniami, po otwarciu grobowca najsłabszą postacią szybko wracamy do wejścia. Kiedy nadchodzą golemy i zaczynają atak,



W Oku Smoka toczymy bardzo trudną bitwę. Najpierw pojawiają się węże. Po nich ifryty w liczbie wpływającej na czystość spodni naszych bohaterów



ZASKAKUJĄCE JEST TO, ŻE DŁUGOŚCIĄ DORÓWNUJE SERII BG

rzucamy na nią nienaruszalną sferę Otiluke'a. Głupie maszyny uderzają bez powodzenia, a my w tym czasie tłuczemy je przyśpieszoną postacią z siłą byka i używamy strzał przebicia. Kiedy działanie sfery zbliża się do końca, wracamy do wyjścia. Oczyściwszy uprzednio klasztor z mnichów, odpoczywamy, regenerujemy czary i wracamy zabić kolejnego golema.

Po otwarciu bramy do Podmroku czeka nas bardzo duża bitwa z krasnoludami. Na powitanie wychodzi nam Duregar, a jeśli nie zabiliśmy wszystkich w siedzibie Baruda Barzama, to także on przyprowadza oddział interwencyjny.

Na północny wschód od obozowiska Drowów znajduje się miejsce, w którym ukrywa się brygada ciemnych elfów. Polana jest pozornie pusta, ale warto tam zajrzeć, by przygotować się do bitwy. Zostaje po niej na ziemi kilka wyjątkowo interesujących przedmiotów. Nie pozwólmy im się zmarnować!

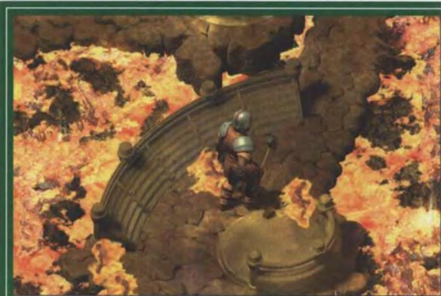
W laboratorium na środku siedziby driderów, już po unicestwieniu wszystkich stworów w okolicy, można przy wystarczająco wysokiej liczbie punktów alchemii wykonać mikstury siły +4 z zebranych wcześniej jaj wiwern. Warto też upichcić miksturę zabijającą Viscamerę, maszynę do przemiany elfów w pająki, dzięki czemu walka nie będzie aż tak trudna. Niebieski kamień dla łupieżcy umysłu znajduje się w zagłębieniu z grzybami w południowo-zachodniej części mapy.

Przed zniszczeniem mózgu w centralnej części cytadeli illithidów najlepiej dokładnie obejść cały kompleks i wyrżnąć w pień wszystkich, którzy mogliby przybiec mu na pomoc. Przydają się przy tym czary oraz magiczne przedmioty chroniące drużynę przed elektrycznością bijącą z niebieskich lamp.

Po wyjściu z podziemi czeka nas wielka bitwa, przed którą koniecznie regenerujemy siły i czary. Szczególnie te obszarowe – wrogów jest naprawdę dużo.

ROZDZIAŁ V

Wieża w dolinie Kuldaharu jest zamknięta, ale trzeba ją odwiedzić. Zostaje nam zatem wytrych lub wyłamanie drzwi. W ruinach po lewej stronie wieczorami pokazuje się duch macochy strasznego rodzeństwa. Warto z nią porozmawiać, aby dowiedzieć się wiele o ich przeszłości. Ta możliwość pojawia się dopiero po rozmowie na ten temat z Nathanielem.



Król Lothar jest poważnie wkurzony. Udaje się do ambasady, aby zniszczyć ją kilkoma uderzeniami swego parocetnarowego młota



Na cmentarzu w dolnej linii grobów znajduje się mogiła starego Kholsy, w której tak naprawdę leży ktoś zupełnie inny. Po zdobyciu medalionu w świątyni yuan-ti warto tu wrócić, założyć amulet na szyję paladyna i kliknąć na nagrobek. Po bardzo trudnej bitwie, która następuje po tym wydarzeniu, odchodzimy z szerokim uśmiechem na twarzy i jednym z najlepszych długich mieczy, jakie istnieją w świecie gry.

W Kuldaharze roi się od yuan-ti. W starej wieży maga siedzi znany z pierwszej części IWD syn kowala. Klikając na stół obok niego, a następnie zagadując o znaczenie słów, wywołujemy żywiołaka powietrza, który okazuje się kupcem oferującym bardzo ciekawe przedmioty magiczne. Podobnie jak flaszka z dżinem u Nyma, żywiołak jest elementem bonusowym dostępnym dopiero po instalacji dodatkowych plików z trzeciej płyty z grą.

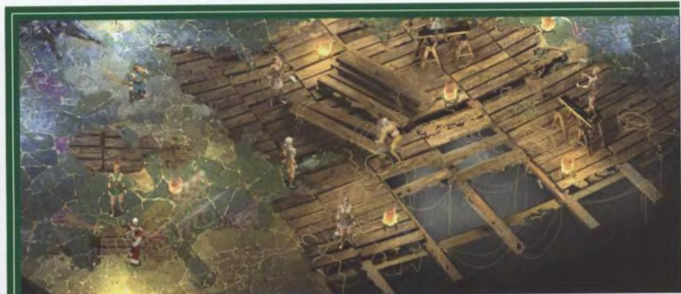
Portal do świata yuan-ti znajduje się w jednym z obciętych korzeni wielkiego dębu. Przed wejściem warto zapisać grę – to będzie długa i daleka podróż.

Świątynię można zbadać starym sposobem, wyrzynając wszystkich w pień, albo przebierając się w szaty nowicjuszy. Ta druga opcja wymaga uważnego wysłuchania nauk i zapamiętania odpowiedzi, a następnie zamordowania grupy uczniów przed wejściem. W okolicy rozsiane są cztery słupy obrzędowe, które trzeba zebrać i umieścić na odpowiednich miejscach dookoła wejścia do świątyni. Piąty słup znajdujemy w środku.

Skarbiec wewnątrz świątyni otwieramy, przyciskając kamienie. Odpowiedni kod zdobywamy, rozmawiając z mieszkańcami, jednak trudno jest się z nimi porozumieć, kiedy przebywają w zaświatach. Wystarcza jednak nacisnąć po kolei wszystkie kamienie od lewej do przedostatniego włącznie (ostatni z nich resetuje kombinację), a następnie docisnąć jeszcze raz te, które wystają. Przedtem zapisujemy grę, bo nadchodząca bitwa nie należy do najłatwiejszych.

Zdobywając piąty słup, można przystąpić do rytuału przywołania strażnika. Można, ale nie trzeba. Walka z nim jest bardzo trudna i lepiej ją spokojnie odłożyć na później, na przykład jako przerywnik

GRA POZWALA POSZALEĆ MIŁOŚNIKOM WIELKICH BITEW.



Prace remontowe w Odciętej Dłoni trwają nieprzerwanie. Nawet wtedy, gdy pojawia się grupka śmiałków chcąca zamordować domowników. Okazuje się, że robotnicy są naszymi sprzymierzeńcami

Na trzecim poziomie naszym zadaniem jest wyjście przez hydrauliczne drzwi w południowo wschodniej części mapy. Trzeba w tym celu zatruć cztery baseny z wodą, umieszczając w nich toksyczne mikstury z kolców jadowych wiwerny. Trzy z nich są dostępne dopiero po otworzeniu metalowych drzwi w komnacie z galaretami musztardowymi. Stwory te są niewrażliwe na obrażenia inne niż magiczne, a do tego się rozmnażają. Najlepiej zabić je obszarowymi czarami ognia (kula ognia, płonące dłonie). Dobrym pomysłem jest użycie sfery Otiluke'a na atakowanym przez nie członku drużyny. Metalowe drzwi otwiera złodziej w trybie szukania. Innym sposobem dostania się do wewnątrz jest oddanie się błogiemu lenistwu i odpoczywanie do czasu, aż drzwi otwierają się same.

Most zwodzony spuszczamy, naciskając półkę w komnacie chronionej okiem Ssetha. Aby się do niej dostać, pijemy miksturę ze zmodyfikowanego korzenia mandragory uwarzoną w laboratorium wyżej.

Ostatnim zadaniem na tym poziomie jest zdemaskowanie szefa yuan-ti, Thorasskusa, ukrytego w ciele małego chłopca. Wystarcza z nim po prostu kilka razy porozmawiać.

Aby wydostać się z Oka Smoka, załatwiamy sprawę z czarem powstrzymania czasu rzuconym w komnacie magmowej na samym dnie góry. Historia jest bardzo poplątana i przypomina interaktywną wersję filmu Memento. Przybywamy tam tuż przed wybuchem, po śmierci lorda Pyrosa. Naszym zadaniem jest zbadać sprawę i czterokrotnie przenieść się w przeszłość. Za każdym razem cofamy się o jeden dzień. Odwiedzamy wszystkie wyspy po kolei, by w końcu wylądować na północnej,

między piątym a szóstym rozdziałem. Jeśli się nam jednak śpieszy, zaopatrujemy się w czary bądź przedmioty dające odporność na strach. Potrzebne będą dwie do czterech sfer Otiluke'a, a także dwa zaklęcia większego przyśpieszenia. Strażnik to olbrzymi smok, tak wielki, jak gady z Baldur's Gate'a II. Postać, którą atakuje, otaczamy sferą Otiluke'a. W tym czasie magowie rzucają zaklęcia obniżenia odporności, a łucznicy szyją z najlepszych łuków i kusz najlepszymi strzałami i bełtami. Gdy wreszcie magia w połączeniu z bronią strzelecką dają radę strażnikowi, nie przeszukujemy mu kieszeni fraka, ale cwałem biegniemy do portalu, bo ten po chwili się zamyka.



W Kuldaharze czeka nas największa bitwa w grze – odpieramy pięć fal przeciwników. Na szczęście Iselor leczy nas w trakcie walki, i to niezwykle skutecznie. Schodząc coraz głębiej w ognistą otchłań Oka, za żadną cenę nie pozbywamy się znalezionych lin, ognistych agatów i kolców z jadem wiwerny. Są to przedmioty konieczne do ukończenia gry.

Drzwi do więzienia otwiera kółko zębate w sali tortur. Trudno je zauważyć. W środku jest więzień rzucający czary, którego wraz z jego zielonym pomocnikiem jak najszybciej unieszkodliwiamy. Inaczej sprawiają nam poważne kłopoty. Przejście na drugi poziom otwiera się dopiero, gdy umieszczamy pięć ognistych agatów w urnach w sali z posągiem, by zapłonął ogień.

Najważniejszym miejscem na niższym poziomie jest laboratorium, w którym po zamienieniu korzeni mandragory destylujemy osłabioną miksturę przemiany. Najpierw jednak trzeba znaleźć ciało przygniecione głazem w skrajnej zachodniej części planszy i opowiedzieć o znalezisku Nheero. Następnie wrócić, porozmawiać z duchem i zejść na poziom trzeci, by odzyskać jego miecz. Samotny żelazny golem nie powinien sprawić kłopotu drużynie zaprawionej w bojach z dużo groźniejszym wrogiem.

Po powrocie truposz prowadzi nas do miejsca ukrycia zmodyfikowanego korzenia mandragory, który trzeba zamienić z egzemplarzem leżącym na stole w laboratorium. Straszymy alchemika i w rezultacie dostajemy niebieską flaszkę. Powtarzamy operację postacią z wysoką umiejętnością alchemii, aby uzyskać drugą butelkę potrzebną nam do opuszczenia mostu zwodzonego na trzecim poziomie. Przed zejściem koniecznie rozbrajamy pułapkę teleportującą yuan-ti zaciekle atakujących naszą drużynę.



Saarth jest idiotą. Nie wie, jak nazywała się jego matka, ale za to za jednym zamachem ścina co najmniej cztery tatarskie... to znaczy goblińskie łby. Tacy też są potrzebni!

RZADKO CHOWAMY BROŃ, A W POWIETRZU LATAJĄ KULE OGNIA

tuż pod wejściem na mapę. Musimy tam rozprawić się z beholderem i jego trupą. To jedyna duża walka na tym obszarze. Po jej skończeniu można wyjść przez szczelinę na końcu wyspy i cofnąć się w czasie o jeden dzień.

Jeden dzień wstecz: rozmawiamy ze wszystkimi (także żywiołakami), oglądamy śmierć Pyrosa i gniew Lothara. Po odbyciu wszystkich rozmów uaktywnia się przejście czasoprzestrzenne.

Dwa dni wstecz: rozmowy zaczynamy od Pyrosa. Następnie rozmawiamy z ambasadorem o sztuce granej w amfiteatrze i idziemy ją obejrzeć. W trakcie przedstawienia Lothar zabija wiedźmę. Idziemy do jego cytadeli lub na skraj leża Pyrosa i podsłuchujemy rozmowę z Venominem. Zdrada! Cofamy się o następny dzień.

Trzy dni wstecz: pojawia się nowa opcja u przewoźnika – leże magmowych mephitów. To właśnie tam znajduje się zamknięta skrzynia ze skarbami. Znów rozmawiamy ze wszystkimi, a potem cofamy się w czasie, najpierw zapisując grę i odpoczywając.

Cztery dni wstecz: przyśpieszamy drużynę na wszelkie możliwe sposoby (buty szybkości, ulepszone przyśpieszenie i tym podobne), następnie wysyłamy jedną postać do Archona. Płyniemy do ambasady i szykujemy się na zgryzanie twardego orzecha. Nie dopuszczamy do rzucenia zaklęcia przez kapłankę yuan-ti. Blokujemy ją za pomocą zaklęcia plaga owadów, na które nie ma rzutów obronnych. Można też próbować rzucać palec śmierci, wczytując stan gry po każdym nieudanym podejściu – będzie ich sporo. Ciekawym rozwiązaniem jest rzucenie na nią sfery Otiluke'a, co daje czas na pozbycie się jej kompanów i przygotowanie do dalszej walki. Używanie strzał przebicia lub podobnych to ostateczność, bo czas działa na naszą niekorzyść. Po zwycięstwie na skrzydłach gnamy do wyjścia na pola rzezi, modląc się, by wulkan nie wybuchł pod nami.

Walka na polach rzezi jest trudna, ale wzmocnione postacie z kamienną skórą, przyśpieszeniem i siłą byka nie powinny mieć problemów. Najpierw wyrzynamy magów i kapłana orogów, potem zabijamy żołdaków. Po bitwie spotykamy Kratuuka,



W laboratorium alchemika warzymy miksturę z korzenia mandragory, która pozwala nam dostać się do najwyższego kapłana yuan-ti

któremu zabieramy klucz do bram obozu. Chwilę później oglądamy scenkę śmierci kapłana. Potrzebujemy jego flaszki z wodą święconą, by odkazić wodospad na wschodzie. Można szybko po nią pobiec, zabrać i się ewakuować, można też zabić całą przebywającą tu ekipę z liszem na czele. Jak najszybciej rzucamy na niego czar obniżenia odporności na magię, a później faszerujemy zmasowanym ogniem. Po trzech, czterech kulach ognia powinien paść. Przydałoby się zaklęcie negujące niewidzialność, którą rzuca lisz.



ROZDZIAŁ VI

Odcięta Dłoń to siedziba demonicznych bliźniaków. Forteca ma cztery piętra oraz pięć wież, zupełnie jak w pierwszej części gry. Stojący przy wejściu glabrezu oraz jego dwóch krewniaków broniących bliźniaków wracają natychmiast po śmierci, więc nie ma sensu ich atakować przed poznaniem przyczyny ich zmartwychwstawania.

Na wszystkich poziomach twierdzy rozmawiamy z napotkanymi postaciami i wykonujemy (lub nie) ostatnie w grze zadania. Strażnicy broniący kuli na drugim piętrze noszą amulety lyachtu Xvim, których musimy zebrać sześć, aby ukończyć przygodę. Na trzecim piętrze w zachodnim pomieszczeniu znajduje się duża grupa demonów, które niestety trzeba wymordować, aby zdobyć flaszkę z substancją wiążącą. Podobnie jak niżej zbieramy wszystko, co znajdujemy, wyrzucając tylko rzeczy, których przeznaczenia jesteśmy na 100 procent pewni. Znajduje się tu również basen, w którym bliźniaki odzyskują siły. Trzeba go zbezcześcić wodą święconą, by pozbawić je tej możliwości.

Podczas rytuału w wieży kleryka można wybrać jedną z dwóch opcji – sprzymierzyć się z Xvimem i skazać niewolników na śmierć albo zabić go i przywołane przez niego istoty. Otrzymaną flaszkę wody święconej wrzucamy do basenu, kończąc w ten sposób jego uzdrawiającą działalność.

Po śmierci Xvima sfera nieśmiertelności glabrezu na drugim piętrze może zostać zniszczona. Po jej rozwaleniu zabijamy demona na parterze i uwalniamy niewolników.

W wieży oficerskiej nie musimy walczyć z kimkolwiek poza kapitanem Pudu – potrzebujemy od niego klucza do ostatniej komnaty. Warto pamiętać, że Pudu pojawia się dopiero wtedy, gdy zbezczeszczamy basen bliźniaków za pomocą wody święconej.

Ostatnia bitwa jest trudna. Bardzo przydatne są czary odesłanie, a szczególnie wygnanie – w komnacie znajduje się niewidzialny mag przyzywający coraz to nowe potwory. Jeśli chcemy skoncentrować się na bliźniakach, trzeba je sprawnie likwidować. Tradycyjnie rzucamy wszystkie dostępne czary ochronne oraz wzmacniające, na koniec doprawiamy ulepszonym przyśpieszeniem (przydaje się więcej niż jedna sztuka). Warto mieć także dwie sfery Otiluke'a na wszelki wypadek. Ważnym czarem jest obniżenie odporności, bo bliźniaki są bardzo odporne na magię.

Kiedy wystarczająco mocno ranimy jednego z bliźniaków (Isair wydaje się słabszy), oboje teleportują się do basenu. Tam rozgrywa się ostatni etap bitwy. Niestety nie jest nam dane ich zabić, ale niebezpieczeństwo wiszące nad Dziesięcioma Miastami zostaje w końcu zażegnane.

Gratuluję zawędrowania aż tak daleko. ICEWIND DALE II jest strasznym pożeraczem czasu i każdy, komu udaje się tę grę ukończyć, zasługuje na uznanie. Przecieramy oczy, bierzemy łyk świeżego powietrza i... czekamy na dodatek! ■

UKRYTY CZAR

Jak najszybsze znalezienie odpowiednich zaklęć dla naszego maga ma istotne znaczenie

Gdzie szukać zwojów

Kula ognia znajduje się w skrzyni na terenie obozu klanu Mokrula, gdzie zawitamy po przygodzie na moście. W tej okolicy (konkretnie na poziomie drugim) znajdują się także czary ognista strzała oraz rozproszenie magii.
Przyśpieszenie znajdujemy wewnątrz fortecy hordy.
Nienaruszalna sfera Otiluke'a czeka na nasze lepkie dłonie zwinięta na półce statku powietrznego Oswalda Fiddlebendera.
Zwój kamiennej skóry schowano w skarbcu wioski Andora na zachodniej przełęczy.
Animacja martwego i niebieska tarcza ogniowa znajdują się na niższym poziomie lodowej świątyni Aurylitów.
Myrvek w Podmroku nosi przy sobie zwój obniżenia odporności na magię – najlepiej zdjąć go z jego stygnącego trupa.
Przed każdą próbą zapamiętania czaru należy zapisać stan gry.
Zwoje zawierające wysokopoziomowe zaklęcia nie są popularnym towarem u kupców, dlatego ich strata jest niezwykle bolesna.
Przed każdą walką dobrze jest zreorganizować swój magiczny arsenał, przespać się i rozpocząć pojedynek. Mnie cała przygoda zajęła kilkanaście lat czasu gry.

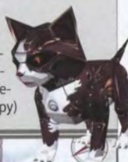
CHEATERZY ŻYJĄ WIECZNIE • LEKKIE FERRARI • SIMPATYCZNE TRIKI

Niektórzy czytelnicy narzekają, że Top Secret kiedyś dawał setki tipsów na dwóch stronach, a teraz mieścimy ich ledwie dziesiątki. Obecnie mamy jednak tylko jedną platformę sprzętową, która ogranicza nas ilościowo. Nie zwiększymy liczby tipsów dlatego, że nie pojawia się więcej gier. Maniakom tipsowania przypominamy, że stale rosnącą bazę znajdą na naszej płycie oraz na stronie www.top-secret.pl. Zapraszamy!

No One Lives Forever 2

Wciskamy klawisz odpowiedzialny za rozmowę (jeśli nie zmieniliśmy tego w ustawieniach, jest to klawisz **T**), a następnie wpisujemy jeden z poniższych kodów.

guns – dostajemy wszystkie gadżety oraz bronie, a także amunicję do nich
skillz – dostajemy punkty umiejętności, dzięki czemu nasza agentka staje się mistrzynią we wszystkich dziedzinach sztuki szpiegowskiej
ammo – dostajemy amunicję do wszystkich dostępnych w grze rodzajów broni
armor – dostajemy pełny pancerz
health – uzdrawiamy naszą wspaniałą Cate
poltergeist – Cate nie wzbudza podejrzeń przeciwników. Nawet jeśli właśnie trafia ich piętnastym nabojem
baddaboom – wszystkie wybuchy wywołują falę uderzeniową
rosebud – pojawia się skuter śnieżny (niezależnie od mapy)





Karabinek czy może shotgun? Zawartość damskiej torebki zaskakuje każdego mężczyznę

Gore

Otwieramy konsolę klawiszem ~ i wpisujemy **remoteadmin 1.** Następnie wstukujemy **Login Developer.**, nie przejmując się gwiazdkami. Teraz wpisujemy poniższe kody.

god 1 – jesteśmy boscy
fly 1 – swobodni i wolni oglądamy świat gry z lotu ptaka
uammo 1 – amunicja wedle podstawowego założenia komunizmu: każdemu według potrzeb
give_all – dostajemy wszystkie rodzaje broni
rotate crosshair – przełączamy różne typy celowników

Divine Divinity

Jeśli mamy dużą liczbę uroków (charms) i broń, którą daje się zaczarować, możemy wykorzystać błąd w programie i stworzyć uzbrojenie marzeń. Klikamy na wybraną broń wiele razy, w ten sposób otwiera się wiele paneli, w których daje się umieścić charmsy. Póki nie zamykamy okien, wkładamy ich tyle, ile dusza zapragnie. Pamiętamy jednak o tym, że możemy to zrobić z każdą bronią tylko raz. Na dodatek nie dołożymy już żadnych nowych charmsów, jeśli wcześniej użyliśmy w danym przedmiocie chociaż jednego. To niesportowe zachowanie pomaga nam wygrać niejedną walkę.



Need for Speed Hot Pursuit 2

Uwaga! Poniższe tipsy wymagają edytowania plików gry. Radzimy przed ich wprowadzaniem skopiować pliki, w których będziemy grzebać, w bezpieczne miejsce.

Tuning samochodu
Podrasowanie nawet bardzo mocno już podrasowanych samochodów nie stanowi najmniejszego problemu. W folderze gry przechodzimy do folderu Cars, z niego wybieramy podfolder tego samochodu, który chcemy zmienić i edytujemy jego parametry.

Wilk w owczej skórze
Jeśli wyścigi słabszymi samochodami męczą nas, odnajdujemy podfolder najlepszego naszym zdaniem auta i stamtąd kopiujemy plik car.ini do podfolderu auta, które chcemy ulepszyć. Teraz nawet najsłabsza bryka ma przyspieszenie jak Lamborgini Murciélago.

Szybsze samochody
Ponownie edytujemy plik cars.ini z podfolderu cars. Zmieniamy wartość **mass** na 100. Nasz samochód staje się lekki jak piórko i bez kłopotów wyprzedza policję.

Lamborghini Diablo 6.0 VT
Samochód odblokowujemy po zdobyciu 2,5 miliona punktów.

McLaren F1
Samochód odblokowujemy natychmiast po osiągnięciu 4 milionów punktów.

McLaren F1 LM
Samochód ten odblokowujemy po zdobyciu 5 milionów punktów lub zdobyciu tytułu mistrza świata.

Mercedes CLK GTR
To auto odblokowujemy po zdobyciu 4,5 miliona punktów.



Porsche Carrera GT
Zdobywamy 3,5 miliona punktów.

Dodge Viper GTS
Samochód odblokowujemy po zdobyciu 2 milionów punktów.

Lamborghini Murciélago
Samochód odblokowujemy po zdobyciu 3 milionów punktów.

The Sims Zwierzaki



Rzeczywiście, od nadmiaru głowa nie boli. Bolą inne części ciała

Naciskamy jednocześnie **Ctrl + Shift + B** podczas gry, w lewym górnym rogu pojawia się okno, w które wpisujemy kody. Wpisane kody zatwierdzamy, wciskając **Enter**. Jeśli wpisujemy kilka kodów, oddzielamy je średnikiem.

rosebud – dostajemy 1000 simoleonów
hist_add – piszemy nową historię naszej rodziny
water_tool – dowolnie tworzymy strumyki i jeziorka
move_objects on – przesuwamy wybrane obiekty
autonomy <1-100> – ustawiamy stopień wolnomyślicielstwa simów
sim_speed <-1000-1000> – zmieniamy szybkość gry
history – zapisujemy historię
set_hour <1-24> – dowolnie ustawiamy godzinę
edit_char – edytujemy wybrane parametry naszego sima

No One Lives Forever

Wciskamy klawisz odpowiedzialny za rozmowę, wpisujemy jeden z kodów i zatwierdzamy go **Enterem**.



mpsanta – matka wszystkich kodów. Dostajemy wszystkie bronie występujące w grze, odnawiają się również nasze zasoby zdrowia i pancerza
mpasscam – oglądamy pannę Archer z dużo ciekawszej perspektywy
mpgoattech – wszystkie dodatki do broni. Tłumiki i lunetki, do wyboru, do koloru
mpmimimi – dostajemy wszystkie bronie
mpracerboy – dostajemy motocykl, niezależnie od tego, na jakim poziomie aktualnie jesteśmy
mprosebud – dostajemy skuter śnieżny
mpwegotdeathstar – pełen zapas amunicji
mpwonderbra – nie, nie to co myślicie. Tylko pełny pancerz
mpdrdentz – odnawiamy zasoby zdrowia, ale Cate ciągle może zostać zraniona
mpimyourfather – Cate staje się niewrażliwa na ciosy



Panna Archer znowu zapomniała odstawić motor przed przyjściem do pracy. Ech, te kobiety

Industry Giant 2



Worek bez dna sprzyja robieniu doskonałych interesów

Wybieramy stację kolejową lub przystanek ciężarówek, zmieniamy jego nazwę na **Donald** i zatwierdzamy. Nazwa nie zmienia się, ale za każdym potwierdzeniem nazwy dostajemy 1 000 000 dolarów. W takich warunkach aż przyjemnie produkować, produkować i jeszcze raz produkować.

Suma wszystkich strachów

Naciskamy **Enter** na klawiaturze numerycznej, a następnie wpisujemy jeden z poniższych kodów.

shadow – niewidzialność, nikt nie reaguje na naszą obecność
teamshadow – niewidzialność dla całej drużyny. Oddział duchów w akcji
superman – nasz bohater staje się typową postacią z typowego amerykańskiego filmu. Czyli jest nieśmiertelny
teamsuperman – cała nasza drużyna jest niewrażliwa na strzały
ammo – dostajemy nieskończony zapas amunicji
refill – zapas amunicji
run – włączamy tryb szybszego biegania. Przydatne
god – nie, nie to, co myślicie. Przeciwnie: samobójstwo



Oddział duchów z niespotykanym kunsztem mija niczego nie spodziewającego się terrorystę

Warrior Kings

Po prostu wpisujemy jeden z kodów podczas rozgrywki. Pamiętamy o rytmicznym naciskaniu klawiszy.

doyousee – w jednej chwili odsłaniamy całą mapę
gimmegimme – wsparcie produkcyjne: dostajemy po 10 000 sztuk każdego z zasobów
makemenails – włączenie łatwiejszego trybu rozgrywki. W trybie tym nasze jednostki wydają się nieśmiertelne, ale poziom ich zdrowia spada. Widać to, gdy odczytujemy zapisany stan gry lub gdy jednostkom strzelającym udaje się zadać naszemu oddziałowi trafienie krytyczne.

Warlords Battlecry II



Gra nie należy do łatwych, dlatego też kody się przydają

Wprowadzamy jeden z poniższych kodów podczas zabawy, pisząc spokojnie i rytmicznie. Kody nie działają, jeśli mamy grę w wersji 1.03 lub wyższej.

iamatank – włączenie trybu nieśmiertelności
iamaseer – odsłaniamy całą mapę i zyskujemy olbrzymią przewagę nad przeciwnikami
iamaloser – przegrywamy aktualny scenariusz. Przydatne, gdy całkiem puszczają nam nerwy
iamawinner – wygrywamy aktualny scenariusz
iamanarchmage – dostajemy wszystkie czary, dzięki czemu walki stają się łatwiejsze

Frontline Attack: War Over Europe

Do trybu oszustw wchodzimy, wciskając **Enter**, wpisując **i'mcheater**, a następnie wciskając powtórnie **Enter**. Wciskamy teraz **Enter**, wpisujemy jeden z poniższych kodów i zatwierdzamy go, powtórnie wciskając **Enter**.

byebye – wskazany obiekt ulega natychmiastowemu zniszczeniu
eagleeye – odkrywamy mapę
ups... – niszczymy wszystkie budynki przeciwnika
moneymoneymoney <liczba> – dostajemy wpisaną w nawiasie liczbę pieniędzy
hastalavistababy – niszczymy wszystko
strongman – leczymy wszystkie jednostki



Gdybyśmy dwa takie czołgi mieli, tobyśmy se sami tę wojnę wygrali

Kamil Ruszkowski

CZASY DARMOWEJ INFORMACJI W SIECI JUŻ SIĘ SKOŃCZYŁY.

Za co płacimy

20 dolarów za rok to niewiele. Ale dużo więcej niż zero

Do niedawna nikt nie wyobrażał sobie płacenia za dostęp do serwisów o grach. Dziś jest to coraz powszechniejsze nie tylko za granicą, ale także w Polsce

Surfując po ulubionych witrynach, trudno sobie uświadomić, jak kosztowny w utrzymaniu jest sieciowy serwis informacyjny.

Wielki boom na internet i wszystko co z nim związane bezpowrotnie zakończył się w ostatnich miesiącach dwudziestego wieku. Najważniejszym źródłem pieniędzy dla webmasterów były od zawsze wpływy z publikowanych w serwisie reklam. Samonakręcający się mechanizm działał doskonale: reklamodawcy przekonani o gigantycznej sile oddziaływania bannerów na internautów i wierzący ślepo w liczbę odsłon jako jedyny parametr skuteczności ogłoszeń pompowali coraz więcej pieniędzy w firmy internetowe.

Inne firmy, nie do końca przekonane o trafności takiego postępowania, wpadały w panikę, widząc sieciową wszechobecność konkurencji. Dodatkowe ognisko pod siedzeniem rozpalały im media, publikując hurraoptymistyczne materiały na temat nastoletnich milionerów, generacji X i Y funkcjonującej prawie wyłącznie w sieci oraz degradacji znaczenia tradycyjnych sposobów przekazywania informacji.

Kilka lat temu w sieci można było łatwo zarobić krocie. Dziś jest to już niemożliwe

Do szerokiej rzeki pieniędzy pompowanej w serwisy WWW dołączały po kolei wszystkie firmy z branż choć trochę związanych z nowymi technologiami. Skok na kasę planowali, a czasami nawet wykonywali producenci pasztetów, konserw mięsnych i właściciele garbarni. Analitycy unisono śpiewali o tym, jak internet zawładnie wszystkimi sferami życia konsumentów. Panowała ogólna ekstaza rodem z dziewiętnastowiecznego Klondike. Doszło w końcu do perwersji – powstały serwisy płacące użytkownikom za samo oglądanie reklam. Koledzy z pracy zostawiali na noc włączone maszyny, na ekranie których wyświetlały się coraz to nowe bannery. W trayu mieli programy poruszające kursorem myszki i naciskające losowo wybrane klawisze. Wszystko po to, by po miesiącu zwiększonego poboru prądu odebrać dumnie czek na szokującą sumę dziesięciu dolarów. Szybko minęła ta moda.

W końcu cienki lód pękł z trzaskiem, a do ciemnego przerębla wpadały jeden za drugim portale. Nie było nawet brzytwy, której mogłyby się chwycić. Co zawiodło? Ktoś w końcu dostrzegł to, co powinno stać się oczywiste dużo wcześniej.



Coś, czego agencje reklamowe przeraźliwie się bały i jak twierdzą niektórzy – za wszelką cenę ukrywały. Okazało się, że działanie bannerów na potencjalnych klientów jest praktycznie zerowe. Szczególnie w wypadku stron, na których wyświetlano trzy lub więcej takich reklam. Użytkownicy szybko nauczyli się ignorować denerwujące bannery, powstały nawet programy blokujące ich wyświetlanie.

Cena jednego tysiąca odsłon bannera spadła kilkudziesięciokrotnie. Reklamodawcy próbowali ratować sytuację, płacąc za kliknięcie na obrazek, a nie jego wyświetlenie. Firmy zajmujące się dystrybucją bannerów stanęły na krawędzi bankructwa i przestały w ogóle płacić serwisom, z którymi wcześniej podpisały umowy o współpracy. Należało wymyślić nowe metody generowania dolarów z ruchu w sieci i trzeba było to zrobić natychmiast.

Model reklamy w internecie zmienił się bardzo. Zamiast zwykłych bannerów użytkownicy zostali zaatakowani tak zwanymi skyscraperami, czyli wyświetlanymi z boku strony bardzo wysokimi i wąskimi obrazami. Wiele z nich wykonano we Flashu, który niedługo później stał się zmorą internautów. Wszystko przez animowane reklamy wyświetlane na warstwie przykrywającej szczelnie całą stronę – trzeba było czekać, aż animacja załaduje się do końca i skończy wyświetlać, by można ją było zamknąć i przejść do lektury serwisu.

Protesty były cichsze niż się spodziewano, głównie dzięki uzmysłowieniu klientom alternatywnych rozwiązań problemu – zamknięcia serwisu lub przyjęcia modelu płatnej subskrybcji. Pojawiły się niezwykle denerwujące reklamy dźwiękowe udające telefon komórkowy.

Niektórzy posunęli się nawet do żebractwa – ShackNews.com, jeden z największych community sites, czyli serwisów tworzonych w dużej mierze przez społeczność graczy, ogłosił akcję przyjmowania datków mających uchronić go przed śmiercią. W jego wypadku udało się – czytelnicy okazali się na tyle wierni, że zaległości podatkowe właściciela w wysokości ponad stu tysięcy dolarów zostały uregulowane w terminie. Inni nie mieli tyle szczęścia. Gigantyczne straty na zapaści z 2000 roku poniósł najlepszy swego czasu gracz w Quake'a, Dennis „Thresh" Fong, właściciel pakietu kontrolnego udziałów w portalu Gamers.com. W przedsięwzięcie to zainwestował większość swoich funduszy.

Sztandarowym przykładem płatnego serwisu o grach jest Gamespot.com. Wraz ze wzrostem popularności przyszło zwiększone obciążenie łącz, za które komercyjne serwisy słono płacą operatorom. W USA powszechny jest model

MayClub daje użytkownikom serwisu Gry-Online.pl wiele przywilejów po wykupieniu jednego z czterech abonamentów

ŚWIEŻE WIADOMOŚCI KOSZTUJĄ, CHOĆ NA RAZIE NIEDROGO



Gamespot to dziś największy serwis o grach. Niestety, aby docenić jego jakość, trzeba odżałować kilkadziesiąt dolarów rocznie

pobierania opłat za ilość przesłanych danych, a nie samą przepustowość. Podobne rozwiązanie próbował wprowadzić w Polsce NASK, ale spotkało się to z miażdżącą krytyką. Dziś podobne ograniczenia można spotkać na przykład w sieci telewizji kablowej Chello, gdzie każdy użytkownik ma miesięczny limit transferu 15 gigabajtów, zaś powyżej tego płaci oddzielnie za każdy rozpoczęty megabajt.

Gamespot udostępnia część swoich materiałów za darmo, w formie zachęty do opłacenia abonamentu. Ograniczenia dostępu obejmują wszystkie ważne funkcje, między innymi dyskusje na forum, przeszukiwanie bazy informacji, oglądanie galerii obrazów, ściąganie plików i tak dalej. Coraz bardziej popularne staje się oferowanie płacącym klientom wersji serwisu nie zawierającej jakichkolwiek reklam. Można się poczuć jak w 1995 roku, kiedy sieć dopiero raczkowała i nikt nie słyszał o kampaniach bannerowych.

Koszt miesięcznego abonamentu jest porównywalny do ceny pisma o grach komputerowych – niecałe pięć dolarów. Podobnych opłat za dostęp do wszystkich materiałów w serwisie wymaga IGN.com.

Gamespot był jednym z pionierów modelu subskrybcji. Na taki krok mogą pozwolić sobie wyłącznie serwisy przekonane o swojej wielkiej sile rynkowej lub posiadające niezwykle wierną bazę czytelników. ShackNews na przykład pozostaje darmowy. Zamiast ograniczać dostęp do materiałów, twórcy serwisu oferują jednak płatne dodatki podnoszące jego wartość w oczach czytelników, takie jak konto pocztowe, przestrzeń na serwerze WWW, brak reklam, zniżki w sieciowym sklepie oraz pierwszeństwo w ściąganiu plików.

Podobną drogę wybrał największy w Polsce serwis o grach, Gry-Online.pl, tworząc MayClub. Wybierając jeden z czterech dostępnych abonamentów, dostajemy (w zależności od opcji) dostęp do szybkiego serwera FTP, możliwość dzielenia się swoimi plikami z resztą użytkowników, wypalania wybranych materiałów na CD, zniżek na gry kupowane w wirtualnym sklepie i wiele innych udogodnień.

GOL skupia wokół siebie bardzo dużą społeczność, a możliwość wyróżnienia się choćby przez opłacenie abonamentu jest kusząca. Zastanawia mnie tylko liniowość cen prenumeraty – najtańszy abonament kosztuje 21 złotych kwartalnie i 84 rocznie, najdroższy 60 złotych miesięcznie i 720 rocznie. Nie istnieje promocja stosowana przez Gamespot i IGN.com, w której roczna prenumerata jest o połowę tańsza niż suma cen dwunastu miesięcznych abonamentów. Skoro Top Secret w prenumeracie można dostać za pół ceny, to czemu nie GOL?

Wszystkie serwisy o grach komputerowych w Polsce są nierentowne. Przynoszą znacznie mniejsze zyski niż kosztuje ich utrzymanie. Aby istnieć, muszą mieć grupkę oddanych sprawie fanatyków, którzy pracują praktycznie za darmo. Tak właśnie wygląda sytuacja na przykład na fpp.pl, popularnym serwisie poświęconym sieciowym strzelaninom. Równie kiepsko jest z Valhallą, którą po upadku przemianowano na GamePub.org. Właściciel zmęczył się dopłacaniem do interesu, nie udało się znaleźć kupca na podupadający już serwis, trzeba więc było urządzić pogrzeb.

> **Polskie serwisy WWW żyją dzięki sponsorom lub poświęceniu ich twórców**

Egzystencję portalu może zapewnić bogaty sponsor, któremu utrzymanie serwisu nie wypali dziury w kieszeni. Jakie korzyści płyną z pompowania pieniędzy w niedochodowe przedsięwzięcia? Budowanie marki to jedna z możliwości. Gry-Online warte są teraz dużo pieniędzy, nawet jeśli trzeba do nich dopłacać. Pozycja lidera jest bardzo wartościowa i właściciele firmy znają jej cenę. Niedochodowy i upadły portal Ahoj.pl sprzedano w marcu ubiegłego roku za osiem milionów złotych!

Trudno prorokować, jak rozwinie się sprawa darmowego dostępu do informacji w sieci. Część analityków przewiduje powszechność modelu subskrybcji i konieczność płacenia za wiadomości, dokładnie tak jak w wypadku prasy czy telewizji kablowej. Inni wróżą stopniowe znikanie słabszych serwisów, do momentu gdy na scenie zostaną liderzy. Z powodu braku presji konkurencji nie będą zmuszeni wprowadzać opłat. Wizja dość pocieszająca, ale równie prawdopodobna co szybki upadek Microsoftu.

Moim zdaniem małe, darmowe serwisy tworzone przez hobbystów będą istnieć zawsze. Te wybijające się ponad przeciętność zdobędą popularność i być może zaczną żądać pieniędzy za serwowane materiały. Ale wtedy w sieci pojawią się kolejne małe, darmowe serwisy. W przyrodzie nic nie ginie.

Jedno jest pewne – serwis WWW Top Secretu zawsze będzie bezpłatny. Tak nam dopomóż router. ■

MOJE DROGIE WWW

Wiele osób ma ambicję stworzenia serwisu, niewiele jednak zdaje sobie sprawę z ogromu kosztów

Za ile własny portal

Internetowy serwis o grach powinien na początek wykupić domenę. Koszt – około 300 złotych rocznie. Następnym krokiem jest zaprogramowanie jego funkcji w PHP lub ASP. Koszt wynosi od zera do kilkunastu tysięcy złotych, w zależności od stopnia skomplikowania i skali przedsięwzięcia. Oprawa graficzna będzie kosztować do kilku tysięcy. Im mniej doświadczony grafik, tym taniej.

Kupno serwerów stron WWW, baz danych i plików wraz z infrastrukturą sieciową do ich połączenia to wydatek kolejnych kilkunastu tysięcy. Małe serwisy zadowalają się jedną maszyną lub nawet kosztującym kilkaset złotych rocznie kontem u dostawcy internetu.

Za stałe łącze o średniej przepustowości (2 Mb/s) trzeba płacić około 2000 złotych miesięcznie. Ostatni, ale za to poważny wydatek to budżet redakcji z pensjami redaktorów i wierszówkami dla autorów. Duże polskie serwisy potrzebują na to nawet kilkanastu tysięcy złotych miesięcznie.



FileShack umożliwia dostęp do najnowszych plików. Szybkie ściąganie poszukiwanych nowości zarezerwowano dla płacących klientów

Marek Bartosiewicz

SZYKUJE SIĘ WIELKIE DRENOWANIE NASZYCH KIESZENI

Pecet 2003

Nowe technologie zapewnią kolejny skok wydajności

Wydarzenia, które w przyszłym roku nastąpią na rynku sprzętowym najlepiej opisuje olimpijska maksyma citius, altius, fortius: szybciej, wyżej, mocniej

Wyścig zbrojeń pomiędzy producentami procesorów, układów grafiki 3D oraz pamięci nabrał zawrotnego tempa. Kupując topowy komputer za ciężkie pieniądze, często nie zdążymy nawet dojść z nim do domu, a już słyszymy o jego technologicznym zacofaniu. Z drugiej strony, kto poleca peceta z zegarem 3 GHz i 512 MB RAM do pisania e-maili i oglądania stron WWW? Oczywiście... producenci sprzętu, by wcisnąć nam najnowsze, najlepsze i najdroższe komponenty.
W najbliższych miesiącach będziemy świadkami premier nowych technologii i ciekawych przepychanek na rynku. Wybrane prezentuję w skrócie poniżej.

PRZEWODY PRECZ!

Peryferia do PC też się rozwijają. Użytkownicy chcą zapomnieć o kablach

Na falach eteru

Choć niektóre akcesoria do pecetów (klawiatury, myszy) istnieją w wersjach bezprzewodowych i są dostępne za umiarkowaną cenę, sytuacja zmienia się, jeśli chodzi o zagadnienia sieciowe. Konkurujące ze sobą standardy: uniwersalny Bluetooth (również do połączeń między akcesoriami, na przykład telefonem a komputerem) i lansowany przez Intela Wi-Fi (oznaczony 802.11) są zbyt drogie na kieszeń domowego odbiorcy. Jednak po przekroczeniu pewnej masy krytycznej zainstalowanych urządzeń bezprzewodowych ceny kart interfejsów na pewno polecą w dół – już teraz niektórzy producenci płyt głównych umieszczają na nich zintegrowane moduły Bluetooth.

Wojna pamięci: QBM kontra DDR-II

Od długiego czasu utrzymuje się wielka rozbieżność pomiędzy prędkością pamięci a prędkością procesorów (a właściwie ich zdolnością przetwarzania liczoną już w dziesiątkach gigabajtów danych w ciągu sekundy).
Obecnie istnieją trzy koncepcje zwiększenia przepływu danych od pamięci do procesora. Pierwsza z nich, idealna dla osób już posiadających pamięci DDR, to dwukanałowy kontroler pamięci pokazany w chipsetach Intel E7205 i SiS 655. Łatwo sprawdzić, że rozwiązanie to zapewnia dwukrotnie szybszy transfer danych bez uciekania się do absurdalnie wysokiej częstotliwości taktowania – a każdy, kto zdecydował się na pamięci DDR400 wie, że są one mało stabilne, a zysk na wydajności okazuje się niewielki.
Drugim pomysłem jest Quad Band Memory – podobny do Quadruple Data Rate. Od strony technicznej QBM polega nie na czterokrotnym przesyłaniu danych w jednym takcie zegara, ale na niezależnym taktowaniu lewej i prawej strony dwustronnego modułu RAM zegarem przesuniętym o 90 stopni (czyli jedną czwartą taktu). Pamięci QBM, lansowane przez Kentron i VIA Technologies, opiszę dokładniej w następnym numerze.
Kolejnym rozwiązaniem jest druga generacja pamięci DDR. Na razie nowa technologia oraz niższe napięcie zasilania pozwalają na przyspieszenie zegara pamięci aż do 533 MHz. A to dopiero początek wyścigu zbrojeń.



DDR-II nadchodzi: Samsung produkuje już układy wykonane zgodnie z zaleceniami konsorcjum JEDEC. DDR-II trafi najpierw do szybkich kart 3D

64 bity pod strzechą?

Lada miesiąc AMD wprowadzi na rynek pierwsze procesory 64-bitowe będące rozszerzeniem używanej przez wszystkich pecetowców architektury x86-32 (tu uwaga na marginesie: 64-bitowe Itanium ma zupełnie inną architekturę i inny zestaw instrukcji aniżeli 32-bitowe procesory Intela). Jednak ze względu na występujące problemy z technologią produkcji procesory AMD Opteron (wcześniej znane jako Hammer) zadebiutują dopiero w połowie przyszłego roku.
Co gorsza wersja procesora Opteron do komputerów klasy desktop (domowych) pojawi się jeszcze później, pod koniec 2003 roku.

Sezon świąteczny nie jest dobrym momentem na kupowanie nowego peceta

Najpierw hyper-threading...

... a potem procesory z dwoma jądrami, jakkolwiek śmiesznie czy strasznie by to brzmiało.
Pełna moc procesora nigdy nie jest wykorzystana w 100 procentach – nie wszystkie jego jednostki wykonawcze pracują jednocześnie, na przykład gdy jednostka arytmetyczno-logiczna obrabia dane, jednostka mnożenia nie ma nic do roboty. Hyper-threading, czyli współbieżna wielowątkowość wprowadzona w Pentium 4, to początek nowej ery wyścigu wydajnościowego – o lepsze wykorzystanie jednostek wykonawczych. Przedstawiam to zagadnienie na stronie 86.
Ale choć dzięki hyper-threadingowi z poziomu systemu operacyjnego widzimy dwa procesory (logiczne), nie oznacza to podwojenia wydajności. W szczególnych sytuacjach (gdy dwa procesy rywalizują o tę samą jednostkę wykonawczą) może ona być mniejsza niż maszyny jednoprocesorowej! Rozwiązaniem są dwa identyczne, pełnoprawne jądra na jednym chipie. Na razie jest to jeszcze zbyt kosztowne, ale i AMD, i Intel mają w planach takie modele przeznaczone na masowy rynek. Wciąż jednak nie wiadomo, kiedy się one pojawią ani jaka będzie ich cena. ■





Marek Bartosiewicz

MIKROTESTY: CZY MYSZY MARZĄ O MP3?

Bezprzewodowa droga wolność

Optyczna precyzja gryzonia



Taka myszka bez kulki i ogonka to marzenie wielu użytkowników. Dla większości marzeniem pozostanie, bo cena urządzenia Logitechu jest zaporowa

Nową serię myszek optycznych Logitecha (MX) reprezentuje sztandarowy model oznaczony symbolem MX700. Jest to urządzenie bezprzewodowe, natomiast stację dokującą (i jednocześnie ładowarkę akumulatorków) podłączamy do peceta za pośrednictwem portu USB lub PS/2.

Myszka wybornie leży w ręku, dodatkowe przyciski są umieszczone w wygodnie dobranych miejscach. Logitech zdecydował się podnieść rozdzielczość przetwornika optycznego z 400 punktów na cal zastosowanych w poprzedniej generacji myszek do 800 punktów na cal. Dodatkowo zwiększono częstotliwość przesyłania informacji o położeniu myszki z 60 Hz do 125 Hz. Dzięki temu ostatniemu rozwiązaniu nawet w najbardziej dynamicznych grach 3D będziemy w stanie szybko reagować na sytuację.
Całkowicie naładowane akumulatorki (dołączone w zestawie) zapewniają tydzień normalnej pracy, dziesięciominutowe ładowanie wystarcza na kilka godzin.

Logitech MX 700

Plusy
+ bezprzewodowa praca
+ szybkie ładowanie akumulatorów
+ sensor optyczny o wysokiej rozdzielczości

Minusy
– porażająco wysoka cena

CENA: 355 zł

ocena



Mały odtwarzacz dla zabieganych

MP3 w kieszonce



Słuchanie muzyki na przenośnych odtwarzaczach CD/MP3 jest bardzo popularne. Jednak urządzenia korzystające z płyt bywają nieporęczne

Ten bardzo lekki – tylko 28 gramów bez baterii – i niewielki odtwarzacz plików MP3 oraz Windows Media Audio to idealna propozycja dla osób będących ciągle w ruchu. Pliki są przechowywane w wewnętrznej pamięci typu flash, dzięki czemu MuVo pozostaje niewrażliwy na wstrząsy.

Konstrukcja wykorzystująca pamięci nieulotne jest ekonomiczna, jedna bateria AAA wystarcza na nieprzerwane słuchanie muzyki przez aż 12 godzin.

Muzykę do MuVo wgrywamy po podłączeniu urządzenia do portu USB. Pliki kopiujemy z wykorzystaniem funkcji systemowych (na przykład Eksploratora Windows) – tym samym istnieje praktyczna możliwość wykorzystania odtwarzacza jako dużej dyskietki.
Najgorszym punktem zestawu okazały się dołączone słuchawki, które słabo przenoszą niskie tony. Ponieważ w MuVo nie mamy jakiejkolwiek regulacji barwy dźwięku, muzyka brzmi płasko i sucho. Koneserzy będą zniesmaczeni.

Creative MuVo 64 MB

Plusy
+ niewielkie rozmiary i waga
+ możliwość przenoszenia plików
+ odtwarzanie MP3 oraz WMA

Minusy
– wysoka cena jak na możliwości
– niska jakość słuchawek
– brak regulacji barwy dźwięku

CENA: 600 zł

ocena



FLASH

■ Pojawiają się pierwsze informacje techniczne na temat następcy GeForce'a4 oznaczonego kryptonimem NV-30. Najszybsze wersje zostaną wyposażone w pamięci DDR-II taktowane zegarem o okrągłej częstotliwości aż 1000 MHz. Ostatecznie szyna pamięci będzie o połowę węższa od Radeona 9700 Pro – zamiast spodziewanych 256 bitów nowe karty NVIDII pozostaną przy 128 bitach. Przewidujemy, że rdzeń procesora 3D będzie poganiany zegarem nieprzekraczającym 400 MHz.

■ Intel kończy już pracę nad kolejną generacją tak zwanego mostka południowego (southbridge) chipsetów do Pentium 4. Układ oznaczony ICH5 ma za zadanie obsłużyć 8 kanałów USB 2.0 i będzie miał zintegrowany bezprzewodowy LAN (Wi-Fi), interfejs Serial ATA 150 MB/s z programową możliwością stworzenia macierzy RAID. Mostek ICH5 stanowi część chipsetu Springdale przeznaczonego do nowej generacji Pentium 4 (Prescott).

■ Microsoft wydał poprawkę do pakietu DirectX. Nowa wersja, oznaczona numerem 8.2, rozwiązuje znalezione problemy w podsystemie DirectPlay służącym do nawiązywania połączeń przez sieć w grach wieloosobowych. O ile nasz system nie zgłasza błędów podczas łączenia się z serwerem, instalacja DX 8.2 nie jest zalecana. Teraz z utęsknieniem czekamy na rewolucyjną wersję 9.

■ Dobrze znana i lubiana firma ASUSTeK, producent między innymi płyt głównych sprzedawanych pod marką ASUS, uruchomiła nową fabrykę, której produkty mają być kierowane do mniej zamożnych odbiorców. Linia wytwarzanych w tej właśnie fabryce płyt głównych ASRock jakiś czas temu trafiła do zachodnich sklepów i lada moment pojawi się także i na polskim rynku.
Zapowiada się ostra konkurencja cenowa z popularnymi ECS-ami – oby także jakościowa.



Marek Bartosiewicz

INTEL WYTACZA SWOJE NAJCIĘŻSZE DZIAŁA. CZY NOWE

Rozdwojenie jaźni

Nowa era procesorów do peceta właśnie się rozpoczęła

Co dwie głowy, to nie jedna. Wielu z nas chciałoby mieć dwuprocesorowe komputery, lecz mało kto decyduje się na taki wydatek. Teraz pojawiła się alternatywa

Czternastego listopada bieżącego roku pojawił się pierwszy procesor wspierający technologię współbieżnej wielowątkowości i przeznaczony do domowego peceta. Procesorem tym jest Pentium 4 3,06 GHz.

Sama częstotliwość zegara przyprawia o zawrót głowy, a to jeszcze nie koniec możliwości przyśpieszania, jaka czai się w architekturze NetBurst. Już teraz wiadomo, że następca obecnego Pentium 4 Northwood (wykonanego w technologii 130 nm) będzie docelowo pracował z zegarem powyżej 5 GHz. Nowy model Pentium 4 o kodowym oznaczeniu Prescott (technologia 90 nm) pojawi się w połowie przyszłego roku, po drodze nastąpi też przyśpieszenie szyny procesora (tak zwanego FSB) do 667 MHz.

Jednak to nie przekroczenie przez nowe Pentium 4 granicy 3 GHz sprawia, że warto zwrócić na niego uwagę. Największą atrakcję stanowi Hyper-Threading znany pod polską nazwą współbieżnej wielowątkowości. Co to takiego?

Sposób, w jaki zwykły procesor wykonuje zadania, nie jest skomplikowany. W danej chwili są pobierane i przetwarzane rozkazy wyłącznie jednego wątku. Co jakiś czas system operacyjny przełącza procesor na kolejny wątek. Przełączanie w systemach wielozadaniowych (jak na przykład Windows XP) musi być na tyle częste, by użytkownik miał wrażenie, że wszystkie uruchomione programy działają równolegle.

Przełączać między wątkami lub procesami nie można jednak zbyt często, gdyż operacja ta również pochłania czas pracy procesora. Nazbyt częste przełączanie oznacza obniżoną wydajność systemu. Efekt: niezależnie od tego, co robimy, prawie zawsze w danym cyklu pozostają nie wykorzystane jednostki wykonawcze, na przykład koprocesor zmiennoprzecinkowy, układ dodawania czy układ mnożenia.

W nowym procesorze Pentium sytuacja wygląda nieco inaczej. Ponieważ technologia Hyper-Threadingu z punktu widzenia systemu operacyjnego wygląda jak technologia dwóch procesorów, jądro systemu (z angielskiego kernel) musi znać się na rozdziale zadań na dwa lub więcej procesorów. W takich systemach wątki wykonują się naprawdę równolegle; w danej chwili działa co najwyżej tyle wątków, ile jest procesorów. Gdy wątków jest więcej, następuje szybkie przełączanie między nimi, oczywiście po przypisaniu wszystkich do poszczególnych procesorów.

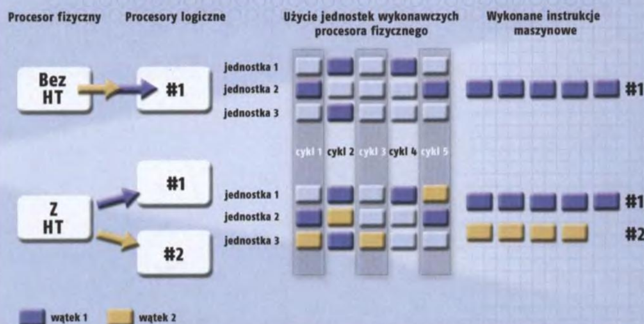
Hyper-Threading wyznacza trend rozwoju procesorów na najbliższe lata

W maszynach dwuprocesorowych każdy z procesorów zajmuje się mniej więcej połową wszystkich wątków. Natomiast w wypadku procesorów z HT po przypisaniu do dwóch procesorów logicznych dwóch wątków (zadań) są one wykonywane na współdzielonych jednostkach wykonawczych pojedynczego procesora fizycznego. W efekcie procesor z włączonym Hyper-Threadingiem w lepszym stopniu wykorzystuje swoje zasoby niż procesor bez HT, ale tylko gdy dwa współbieżne wątki nie próbują zająć tych samych układów wykonawczych.

Z powyższego wynika, że obydwa procesory logiczne nie mogą mieć takiej samej wydajności przetwarzania. Hyper-Threading w wielkim uproszczeniu możemy sobie wyobrazić jako procesor nadrzędny i podrzędny: ten pierwszy dostaje wszystkie potrzebne mu jednostki wykonawcze, ten drugi korzysta tylko z jednostek zbędnych pierwszemu procesorowi, wolnych w danej chwili. Stąd daleko jeszcze do możliwości prawdziwie dwuprocesorowych komputerów dysponujących dwoma pełnymi zestawami jednostek wykonawczych.

W jakich sytuacjach możemy się spodziewać największego zysku wydajności po włączeniu Hyper-Threadingu? Po pierwsze musimy jednocześnie korzystać z dwóch aplikacji (na przykład oglądamy film i tworzymy archiwum WinZipem naraz) lub dana aplikacja powinna działać w trybie wielowątkowym (takie jest kodowanie filmu w formacie DivX).

Jeśli sprawdzamy prędkość działania tylko jednego, standardowo napisanego programu na procesorach z HT i bez HT, nie widzimy żadnej różnicy. Co więcej, równolegle działające wątki nie mogą w zbyt dużym stopniu konkurować ze sobą o dostęp do tych samych jednostek wykonawczych. Pierwsze



Charakterystyczną cechą kodu x86 jest jego stosunkowo niskie wykorzystanie zestawu jednostek wykonawczych wchodzących w skład procesora. HT pozwala na przekazanie niewykorzystanych jednostek drugiemu, równoległemu wątkowi. Dzięki temu procesor mniej się nudzi, a my krócej czekamy na zakończenie uruchomionego zadania

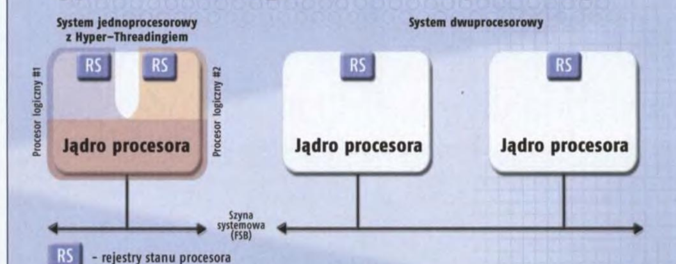
ŚWIADOMY SYSTEM

Różnicę pomiędzy HT a dwoma procesorami znają niektóre systemy

Dwa w jednym

Technologia współbieżnej wielowątkowości wprowadza pojęcie procesora logicznego. Pentium 4 HT zawiera dwa procesory logiczne zaimplementowane w jednym procesorze fizycznym (jednym układzie krzemowym). Obydwie jednostki logiczne konkurują ze sobą o dostęp do tego samego zestawu fizycznych jednostek wykonawczych (na przykład jednostki ALU, jednostki generacji adresu i tak dalej), co nie ma miejsca w wypadku pełnych komputerów dwuprocesorowych. I tę właśnie podstawową różnicę powinien wychwycić system operacyjny, by w możliwie optymalny sposób szeregować aktywne zadania do wykonania na obydwu procesorach: logicznych lub fizycznych.
Z Hyper-Threadingiem będzie współpracować każdy system operacyjny przygotowany do pracy na więcej niż jednym procesorze. Są to między innymi Windows NT, 2000, XP i wszystkie odmiany Linuksa. Natomiast żadna z wersji Windows opartych na jądrze DOS-u nie będzie w stanie wykorzystać współbieżnej wielowątkowości.
W komputerze z Pentium 4 HT nie ma najmniejszego sensu instalować Windows 95, 98 ani Me.
Pełnię możliwości drzemiących w Hyper-Threadingu wykorzystają jednak tylko Windows XP (także w wersji Home Edition) i Linux z jądrem w wersji od 2.4.18. Systemy te wiedzą, że procesory logiczne to jednak nie to samo co procesory fizyczne i na podstawie tej wiedzy zadania w tych systemach będą szeregowane w sposób dużo bardziej korzystny niż we wcześniejszych wersjach.

Hyper-Threading kontra dwa procesory



Maszyny dwuprocesorowe, choć wyraźnie wydajniejsze od zwykłych, jednoprocesorowych komputerów, wcale nie są dwukrotnie szybsze, a na pewno więcej kosztują. HT to rozwiązanie w pół drogi - przez dołożenie do układu drugiego zestawu rejestrów stanu procesor wykonuje jednocześnie dwa wątki, lecz z mniejszym zyskiem wydajnościowym

dostępne wyniki testów w trybie HT pokazują, że kodowanie filmów z DVD do DivX odbywa się o 26 procent szybciej, a na przykład renderowanie w 3D Studio MAX przyśpiesza o 20 procent.

Hyper-Threading przydaje się wtedy, gdy przetwarzanie jednego z wątków z jakiegoś powodu zostaje wstrzymane wewnątrz procesora. Jeśli instrukcja do wykonania odwołuje się do danych nieobecnych w pamięci podręcznej CPU (cache L1 lub L2), to sprowadzenie ich z głównej pamięci trwa grubo ponad 300 cykli zegara (przy 3 GHz), podczas których nic się nie dzieje. W tym czasie Pentium 4 powinien wykonać około 600 lub więcej kolejnych linii kodu maszynowego – tak więc strata jest przeogromna. W potoku wykonawczym procesora pojawia się dużo pustych szczelin czasowych marnujących się na zwykłych procesorach.
Hyper-Threading przydziela je po prostu drugiemu wątkowi. Zysk!

Nowa technologia sprytnie zwiększa wykorzystanie jednostek procesora

To nie jedyny scenariusz, przy którym HT przynosi wymierne korzyści. Również podczas wykonywania fragmentów programu o dużej serializacji (to znaczy wtedy, gdy następna instrukcja zależy od wyniku poprzedniej: nawet jeśli korzystają z różnych jednostek wykonawczych, procesor nie może ich wykonać jednocześnie), procesor działa, wykorzystując ułamek swoich możliwości.

Tak się dzieje na przykład podczas kompresji wideo – cytowane wcześniej wyraźne przyśpieszenie kodowania DivX wynika z wielowątkowości programu. Gdyby programiści nie zdecydowali się na wykorzystanie równoległych wątków, zysk na procesorze z Hyper-Threadingiem byłby znikomy.

Technologia ta znacznie poprawia stopień wykorzystania zasobów procesora w sytuacji, kiedy procesor błędnie przewiduje kierunek skoku warunkowego w programie. Wynikiem błędu predykcji skoku jest zatrzymanie użytecznej pracy na stosunkowo długi czas: nie dość, że z głównej pamięci należy pobrać potrzebny fragment programu oraz dane do niego (co trwa zazwyczaj kilkaset cykli zegara), to jeszcze dochodzi do tego czas poświęcony na opróżnienie potoku procesora i wypełnienie go ponownie właściwymi operacjami.

Hyper-Threading jest obecny w Pentium 4 od samego początku. Jednak Intel zwlekał prawie dwa lata z jego uruchomieniem – procesory poniżej 3,06 GHz mają celowo poprzepalane tranzystory składające się na obsługę współbieżnej wielowątkowości. Skąd to drastyczne posunięcie?

Pierwsze testy wydajnościowe z włączonym HT nie przyniosły dobrych rezultatów. Przyśpieszenie zauważono tylko w zestawie aplikacji typowym dla serwerów, gdzie stale pracują wątki wykorzystujące różne jednostki wykonawcze procesora. Natomiast aplikacje desktopowe, używane przez nas na co dzień, w większym stopniu konkurują ze sobą o te same jednostki wykonawcze.

W sytuacjach ekstremalnych zdarzało się, że komputer z HT pracował wolniej niż taki sam, ale z wyłączonym Hyper-Threadingiem! Dopiero teraz, gdy zegar osiągnął tak dużą częstotliwość, zaś rozmiar pamięci cache L2 procesorów z jądrem Northwood został zwiększony z 256 kB do 512 kB, opłaca się włączyć wielowątkowość. Jeśli jeden z wątków ma czekać kilkaset cykli na dostarczenie danych z pamięci, drugi wątek natychmiast przejmuje jednostki wykonawcze. Zysk z Hyper-Threadingu rośnie wraz z częstotliwością zegara procesora!

Niedługo opublikuję dokładne porównanie wydajności komputerów z włączoną i wyłączoną współbieżną wielowątkowością. ■

KWESTIA PŁYTY

Do pełni szczęścia potrzebujemy także odpowiedniego chipsetu

Platforma do HT

Czołowi producenci chipsetów do Pentium 4 (Intel, VIA i SIS) mają już w swojej ofercie chipsety w pełni wspierające technologię współbieżnej wielowątkowości. W wypadku Intela są to wszystkie chipsety potrafiące pracować z szyną FSB o częstotliwości 533 MHz z wyjątkiem pierwszej wersji i845G (tak zwany A-stepping).
Najnowsze produkty VIA Technologies (na przykład P4X400), jak i SiS (648) również działają w trybie wielowątkowym.
Jedyne wymaganie stawiane przed posiadaczami nieco starszych płyt głównych (z na przykład i845E, i850E) to przeprowadzenie aktualizacji BIOS-u – nowe wersje z procedurami włączającymi Hyper-Threading zapewniają już wszyscy liczący się producenci płyt.

Jacek Wesołowski

NOWE GRY NIE SĄ ZŁE, ONE TYLKO NIE NADĄŻAJĄ ZA MARZENIAMI

Stare Dobre Czasy

Uwodzicielski urok wspomnień wygrywa z rzeczywistością


rys. Simson

Ci, którzy narzekają, że granie nie daje im tyle radości co kiedyś, błędnie zakładają, że przyczyna leży w niskiej jakości i braku innowacyjności gier

Do dziś królową gier są szachy, które wymyślono ponad tysiąc lat temu. Dlatego dziwię się, że niektórzy gracze załamują ręce nad upadkiem gier komputerowych, twierdząc, że nie są one już ani tak zabawne, ani tak odkrywcze jak przed ledwie dekadą. Często powtarzają określenie komercha oznaczające przerost formy nad treścią połączony z brakiem innowacji. Niektórzy uważają wręcz, że sprowadzono ich do roli frajerów, których Duże Złe Korporacje – zwęszywszy mamonę – robią w bambuko, wciskając buble będące ledwie cieniem dawnych hitów.

20 lat temu nie było RTS-ów i strzelanin FPP, a RPG-i były zwykłymi bijatykami

Żaden z tych zarzutów nie jest nowy. W lutym 1984 roku Crash – brytyjski miesięcznik o grach na Spectrum – pisał o ogromnym zalewie gier powielających ten sam sprawdzony pomysł, jako przykład podając między innymi Centipede (Stonogę). Czytamy między innymi, że „[ostatnio] prawie każdy zmagał się z szaloną supermegahipergąsienicą, a to pewnie jeszcze nie koniec. [...] Softek, C-Tech, Hewson, dk'tronics, Ocean, Mactronics, CDS, R&R i Protek to tylko część firm, które w tym roku wydały grę o walce ze stunogim potworem". Redakcja Crasha ze smutkiem odnotowała też, że wiele gier to komputerowe adaptacje książek i filmów – w większości nieszczególnie udane – albo tak zwane self-copies, czyli w luźnym tłumaczeniu autoplagiaty.

Owszem, gry bywają wtórne, tak było dwadzieścia lat temu, tak jest i dzisiaj. Jeśli jednak zamierzamy mówić o upadku, to zapytajmy: kiedy ten upadek się zaczął? Chyba nie w roku 2000 – roku Deus Eksa – ani w 1999, roku Homeworlda i Planescape: Tormenta. W 1998 ukazały się Thief i StarCraft, w 1997 – Fallout. Z kolei lata 1996 i 1995 to okres wielkiego postępu technicznego w dziedzinie gier 3D, takich jak Quake czy Tomb Raider. Rok 1994 dał nam System Shocka, rok 1993 – Dooma, Gabriela Knighta i Betrayal at Krondor. W 1992 roku wydano Ultimę Underworld i X-Winga, a 1991 to czas narodzin Civilization i Another Worlda. Rok 1990 przyniósł Secret of Monkey Island, 1988 – Laser Squada, 1984 – Boulder Dasha. W roku 1980 rozpoczęła się seria Ultima. Czyżby gry stoczyły się, zanim się na dobre zaczęły?

W pewnym sensie to prawda. Początek przygody z grami jest jak odkrywanie nieznanego świata – każda kolejna gra różni się od wszystkiego, co gracz widział do tej pory. Potem to się zmienia. Zaczynamy dostrzegać schematy, o których 18 lat temu pisał Crash. Na wierzch wychodzą niedostatki, które wcześniej umykały uwadze. Po pewnym czasie wiemy już, że nowe gry, reklamowane przez wydawców jako hity, można było zrobić lepiej.

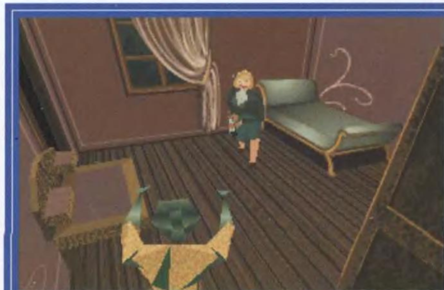
Listy dialogowe gier RPG są dziś sto razy większe niż cała pamięć Atari 65

O tym, że komercha istnieje i ma się dobrze, świadczy fakt, że niemal wszystkie (!) gry z publikowanej przez nas listy hitów (strona 6 i kolejne) na rok 2003 to kontynuacje bestsellerów. W ostatnich latach ofiarą zimnego rachunku ekonomicznego padł zasłużony gatunek klasycznych przygodówek w stylu Secret of Monkey Island.

Jednak ten, kto oskarża gry o cofanie się w rozwoju, ulega złudzeniu. To właśnie dzięki postępującej profesjonalizacji branży, a co się z tym wiąże rosnącemu zaangażowaniu Dużych Złych Korporacji, gry są dziś znacznie bardziej skomplikowane i lepiej wykonane niż dwadzieścia lat temu. To nie wady pojawiają się znienacka, lecz gracze mają coraz lepszy wzrok.

To paradoksalne: nasze doświadczenie przeszkadza nam w czerpaniu radości z grania, bo nieświadomie stawiamy grom coraz wyższe wymagania, a te nie nadążają z zaspokajaniem rosnących apetytów. I chociaż z roku na rok poprawia się grafika i dźwięk, pojawiają się nowe, odkrywcze tytuły i wprowadzane są nowe pomysły, to najważniejsza cecha gier – grywalność – pozostaje statystycznie na tym samym poziomie.

Nie może wszak być inaczej! Jeśli bowiem od tysięcy lat nie wymyślono nic lepszego od szachów, to jakim cudem przez dziesięć lat miałoby powstać coś lepszego od Secret of Monkey Island? A jeśli nawet powstanie, to czy wygra z naszymi wspomnieniami? ■



Może trudno w to uwierzyć, ale **postać na drugim planie jest kobietą**. Gra Alone in the Dark była szczytowym osiągnięciem techniki roku 1992

Jakub Kowalski

CO ŁĄCZY CIVILIZATION, DOOMA I SERIĘ AGE OF? TO ON!

Sandy Petersen

Nasz gość nie jest tak dobrze znany jak giganci komputerowej rozrywki. Ale to właśnie on nadał wygląd największym przebojom w historii gier



SPECJALISTA OD WSZYSTKIEGO

Sandy Petersen to człowiek, który grom poświęcił całe swoje życie, ale nie zaprzedał im duszy. Zaczynał od pisania papierowych RPG-ów. Stworzył tak niezapomniane dzieła, jak Zew Cthulhu czy Runequest. Uczestniczył również przy produkcji innych znanych RPG-ów.

Karierę w branży elektronicznej rozrywki rozpoczął w firmie MicroProse. Petersen pracował przy testach pierwszej Cywilizacji, był również producentem i projektantem kilku mniej lub bardziej znanych gier. Na uwagę zasługuje Darklands, RPG z mrocznym klimatem, którego akcja toczy się w średniowiecznej Europie.

Jednak gwiazda Petersena zabłysła na dobre, gdy stał się on znany jako główny projektant poziomów w kultowym Doomie i w jego drugiej części. To głównie dzięki jego pracy wyglądały one tak efektownie i niesamowicie.

Po okresie szaleńczej pracy w id Software przyszedł czas na zmianę – Petersen przeszedł do Ensemble Studios, firmy, która w 1997 roku zasłynęła napisaniem wydanego następnie przez Microsoft niezrównanego RTS-a Age of Empires. Petersen brał potem udział w produkcji drugiej części tej gry, jak również wszystkich dodatków do niej.

DYSKOGRAFIA

1990	Command HQ (producent)
1990	Lightspeed (twórca)
1991	Civilization (tester)
1991	Hyperspeed (twórca)
1992	Darklands (współtwórca)
1993	Doom (oprócz innych prac stworzył 20 z 27 poziomów)
1994	Doom II (twórca 17 z 32 poziomów)
1996	Quake (współtwórca)
1998	Age of Empires: Rise of Rome (twórca)
1999	Age of Empires II: Age of Kings (współtwórca)
2000	Age of Empires II: The Conquerors (twórca)
2002	Age of Mythology (współtwórca, tester)

Top Secret: W jaki sposób praca nad papierowymi RPG-ami wpłynęła na wygląd twoich późniejszych dzieł pisanych na komputery?

Sandy Petersen: Nauczyła mnie innego sposobu myślenia, nauczyła mnie, w jaki sposób stworzyć system interesujący dla gracza z punktu widzenia jego psychologii i zabawy, a nie z punktu widzenia programisty, który stara się wszystko napisać w najprostszy dla siebie sposób. Ta praca poszerzyła moją wiedzę, dzięki której wpadam na pomysły związane z grami. Ludzie, którzy grają tylko po to, żeby pisać nowe gry, tworzą produkty takie same jak wszystkie inne. W tych grach nie ma innowacyjnego myślenia.

TS: Pracowałeś nad grami RPG i strategiami i nagle przeniosłeś się do pracy nad grami FPP typu Doom. Skąd ta zmiana?

SP: Szczerze mówiąc, spowodowane to było tylko i wyłącznie zmianą pracy. Przeszedłem z MicroProse do id Software. Cieszyłem się jednak z tej zmiany.

TS: W id Software byłeś jednym z głównych projektantów poziomów. Czy akcenty satanistyczne w stylu odciętych łbów kozłów czy krwawych pentagramów to tylko fragment twojej wizji artystycznej?



SP: Hmm. Mam wrażenie, że pytasz mnie o to, czy jestem satanistą. Akcja Dooma toczy się (przynajmniej częściowo) w piekle. Jak ci się wydaje, w jaki sposób demony ozdobiłyby swój dom? Sam jestem mormonem i co niedziela chodzę do kościoła. Wielu ludzi z id Software to ateiści, którzy w ogóle nie wierzą w szatana. Te wszystkie dekoracje pojawiły się w grze tylko dlatego, że uważaliśmy je za właściwe dla labiryntów rojących się od demonów. Nie było w tym żadnej głębszej filozofii. Poza tym myśleliśmy, że taki wystrój wnętrz sprawi, że poziomy staną się przerażające dla graczy.

TS: Co sprawia, że twoje gry strategiczne okazują się lepsze niż konkurencyjne produkty?

SP: Ensemble Studios nie jest firmą specjalnie innowacyjną w podejściu do gier komputerowych. Nawet pierwsze Age of Empires zawierało mało nowości, ale wykonanie sprawdzonych pomysłów stało w nim na najwyższym poziomie. Gra była zrobiona z dbałością o najdrobniejsze szczegóły.

Jeśli chodzi o większość strategii, nawet fani mówią coś w stylu „Cóż, uwielbiam grać w Cywilizację pomimo przestarzałej grafiki" albo „Szkoda, że nie ma tu generatora map". Przy Age of Empires położyliśmy nacisk na to, żeby grafika była najwyższej jakości, umieściliśmy w grze mnóstwo map i wiele opcji. Dzięki temu gra jest urozmaicona i to napędza całą serię.

TS: Jaka jest twoja ulubiona gra komputerowa, której jednak sam nie stworzyłeś?

SP: Dungeon Master.

TS: Dlaczego strategie i gry FPP są obecnie najpopularniejszymi gatunkami gier?

SP: Ponieważ możesz w nie grać przeciwko żywym ludziom, którzy są znacznie bardziej interesujący, nieprzewidywalni, a nawet zdradliwi niż najlepszy komputerowy przeciwnik. Zauważ, że teraz, przy wielu premierach nowych RPG-ów sieciowych, ten gatunek odzyskuje popularność.

TS: Byłeś w przemyśle gier komputerowych od samego początku. Co według ciebie zmieniło się przez te wszystkie lata i co zmieni się w niedalekiej przyszłości?

SP: Kilka lat temu na targach E3 były dwa piętra. Jedno przeznaczone na konsole, drugie na gry pecetowe. W tym roku wciąż były dwa piętra, z tym że jedno było zajęte wyłącznie przez gry konsolowe, a drugie podzielono pomiędzy konsole i pecety. Nawet potężny Microsoft koncentruje się na konsolach. Wydaje mi się, że w najbliższych latach pecet jako platforma do gier będzie tracił na znaczeniu. Prawdopodobnie produkcja gier na pecety stanie się strefą niszową. W obecnej chwili pecet wygrywa z konsolą klawiaturą, dzięki której rozmawiamy z innymi graczami oraz dostępnością gier sieciowych. Ta przewaga może wkrótce zniknąć – konsole już teraz zaczynają wchodzić na rynek gier internetowych. ■



Marcin Przasnyski

POLSKA WERSJA ZMIEŚCIŁA SIĘ NA JEDNEJ PŁYCIE

PL BROKEN SWORD II

Nasza wersja zajmuje mniej, ale niczego nie wycięliśmy

Sprytne narzędzia, trochę samozaparcia i dobre kompresory pozwoliły nam upchnąć Broken Sworda II na jednej płycie i udowodnić, że Polak potrafi

Broken Sword II powstał w 1997 roku na zmodyfikowanym enginie Broken Sworda. Ten system firmy Revolution pojawił się też później w grach Droga do El Dorado oraz In Cold Blood.

Silnik gry zawiera się w pliku **game.exe**, który odczytuje zasoby zawarte w plikach **resource.inf** i **resource.tab**, a następnie sięga do pliku **scripts.clu** i wykonuje zawarte w nim instrukcje, to znaczy wyświetla intro, inicjalizuje rozgrywkę i przechodzi do pierwszej lokacji.

Gra ukazała się oryginalnie na dwóch płytach CD. W tamtym czasie CD-ROM-y potrafiły co prawda odczytywać strumieniowo około 1 MB na sekundę, ale procesor nie radził sobie z dekompresją danych w locie.



Dlatego grafika i dźwięki zostały pogrupowane w plikach **.clu**. Pliki nazwane na przykład **docks.clu**, **jungle.clu**, **paris.clu** zawierają grafikę poszczególnych etapów, a dźwięki umieszczone są w dwóch zbiorczych plikach: efekty oraz dialogi w **speech.clu**, a podkład muzyczny w **music.clu**. Filmy w formacie **.smk** znajdują się na obu płytach.

Przygotowując wersję jednopłytową, zdecydowałem, że nie będziemy przepisywać formatu .clu tak, aby uwzględniał kompresję danych. Założyłem, że na dysku użytkownika zląduje prawie cała gra rozkompresowana podczas instalacji.

Revolution Software było zdumione, że zmieściliśmy ich grę na jednej płytce

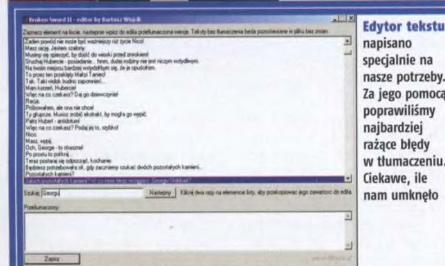
Dla równowagi zostawiliśmy jeden duży plik na płycie.

Na obu płytach znajdują się jednak pliki o tej samej nazwie, lecz różnej długości i zawartości: **speech.clu** i **music.clu**. Dzięki dokumentacji stworzonej przez autora Game Audio Playera (http://bim.km.ru/gap/) udało się nam stworzyć program, który połączył oba pliki w jeden.

Pozostało tylko przekonać engine, że gra mieści się na jednej płycie. To sprawiło sporo kłopotu, albowiem polegało na śledzeniu kodu maszynowego linia po linii przy użyciu Interactive Disassemblera (www.datarescue.com) na zmianę z W32Dasm (http://www.expage.com/page/w32dasm). Nasz programista zmienił parę skoków maszynowych tak, żeby gra sprawdzała obecność płyty w napędzie, pobierała z niej filmy oraz plik z efektami dźwiękowymi, ale nie wywoływała procedury wyświetlającej prośbę o zmianę płyty.

Na deser postanowiliśmy poprawić teksty, bo tłumacze popełnili trochę śmiesznych błędów. Oprócz literówek zdarzały się potknięcia w rodzaju I see you've changed – Widzę że się zmieniłeś (powinno być: przebrałeś), albo I could break my leg or even worse a heel – Mogłabym złamać nogę albo gorzej – kostkę (powinno być: obcas). Nasza ulubiona wpadka to Knock it off kid! – Zapukaj, kiedy wyjdziesz, mała! (powinno być: spadaj!).

Nasz programista przeanalizował format pliku **text.clu** i stworzył prosty edytor. Zamieszczamy go na stronie **www.top-secret.pl**, jeśli ktoś chce spróbować swoich sił w alternatywnym tłumaczeniu.



Edytor tekstu napisano specjalnie na nasze potrzeby. Za jego pomocą poprawiliśmy najbardziej rażące błędy w tłumaczeniu. Ciekawe, ile nam umknęło

Akceptacja płyty matki przez autorów gry nie była żadnym problemem. Panowie z Revolution Software byli zdumieni, że zrobiliśmy wszystko samodzielnie i co najważniejsze, że działa na medal! ■

OSZCZĘDNOŚCI

Oto podsumowanie czynności, jakie wykonaliśmy, kompresując grę, aby zmieściła się na jednym tylko kompakcie

Sztuka cięcia i gięcia

Punkt wyjścia
CD1: 496 MB (plus około 100 MB na nieistotne pliki: stary DirectX, autorun, demo Broken Sword I)
CD2: 562 MB
Razem: 1058 MB
Wersja jednopłytowa: 697 MB

Oszczędności
plik **music.clu**
na CD1: 140 MB
na CD2: 140 MB
po połączeniu: 275 MB
oszczędność znikoma (5 MB)

plik **speech.clu**
na CD1: 168 MB
na CD2: 200 MB
po połączeniu: 312 MB
oszczędność spora (56 MB)

Alokacja plików
- **speech.clu** pozostał rozkompresowany na płycie i zajmuje 312 MB
- **music.clu** został skompresowany przez instalator razem z pozostałymi plikami **.clu** i razem zajmują 283 MB
- filmy **.smk** pozostały w większości bez zmian (drobna rekompresja intro i dłuższych scenek nowym algorytmem SMK4) i zajmują 91 MB

Razem pliki zajmują zatem 686 MB, więc idealnie mieszczą się na płycie o pojemności 700 MB. Zostało trochę miejsca na instrukcję i program startujący.



Jacek Wesołowski

EPITAFIUM DLA KULTOWEGO PISMA KOMPUTEROWEGO

Bajtek (IX 1985–X 1996)

W tamtych czasach wszyscy byli z mikrokomputerem na ty

Bajtek powstał w 1985 roku jako dodatek do gazety codziennej Sztandar Młodych. Był jednym z pierwszych miesięczników o komputerach. I o grach!



rys. Simson

Każdy kiedyś zaczynał. Bajtek zaczynał na miarę potrzeb, na które odpowiadał, a więc z przytupem. W jednym z pierwszych numerów (1/86) czytamy: „Odebraliśmy już kilka telefonów z pytaniem: czy można nadać dziecku imię Bajtek? Redakcja nie ma nic przeciwko temu! Postanowiliśmy nawet posiadaczom tego imienia zafundować prenumeratę naszego dodatku. Minister Członek Rady Ministrów ds. Młodzieży, Aleksander Kwaśniewski (lat 31) obiecał nawet pierwszemu Bajtkowi ufundować jako wyprawkę porządny komputer osobisty. Czekamy na zgłoszenia uwiarygodnione zaświadczeniem z urzędu stanu cywilnego!".
Skoro o dzieciach mowa, istotną rolę komputera w życiu dzieci już w 1986 roku dostrzegły pisma kobiece. Periodyk Kobieta i Życie radził: „Od czasu, gdy starszy wnuczek przynosi do domu Bajtka, pani K. nie wie, czy młodszemu wnuczkowi opowiadać baśnie. Autorka listu podejrzewa, że Baba Jaga nie jest dobrym towarzyszem dla chłopca, który kiedyś będzie musiał żyć za pan brat z komputerem. Różnie na ten temat mówią. Moim zdaniem ani czarownice, ani królewny nie zaszkodzą przyszłym użytkownikom komputerów. W tym siła oddziaływania baśni, że nie moralizuje, a podsuwa przeżycia wzbudzające pozytywne uczucia. Dla mnie Bajtek i baśnie są równie użyteczne".
Drogi czytelniku, ile baśni przeczytałeś w tym roku?

Historia lubi płatać figle futurologom. Redakcja Bajtka prawidłowo przewidziała upowszechnienie się laptopów czy szybkich modemów, ale opisując bliskie spotkanie trzeciego stopnia z ufoludkami, rozminęła się w niektórych istotnych szczegółach z prawdą:
„Gdy nasz człowiek w towarzystwie trójki Marsjan podjeżdżał do redakcji Bajtka, na wszelki wypadek w okolicach gmachu Intraco zaczęły się ustawiać pododdziały ZOMO. Zamiast pałek i tarcz każdy trzymał jednak w ręku numer Bajtka – z wielkim reportażem o lądowaniu Marsjan. Dodatkowe zamówienie, na 10 mln egzemplarzy w języku chińskim nadeszło z Pekinu".

Z czasem z Bajtka wypączkowały kolejne pisma, na przykład Top Secret!

Przyszłość była ważna dla Bajtka i dlatego myślenie rynkowe nie było mu obce. Redakcja diagnozowała: „Nie mamy jeszcze w Polsce kłopotów z wirusem komputerowym, gdyż jest to problem krajów najwyżej rozwiniętych. Nie mamy zmartwień związanych z polsko-zagranicznymi szkołami komputerowymi, gdyż Ministerstwo Edukacji póki co nie jest w stanie przygotować nawet odpowiedniej liczby podręczników. Ale dopasowanie rynku pism do oczekiwań czytelników leży w pełni w naszych możliwościach. Będziemy więc – odpowiadając na sugestie – te oczekiwania spełniać!".
Bajtek był jedynym pismem o komputerach, które tyle miejsca poświęcało grom. Oto numer tylko dla początkujących z roku 1988: „I wreszcie masz swój wymarzony komputer. Przynosisz go do domu, włączasz zgodnie z instrukcją i natychmiast próbujesz uruchomić grę, którą właśnie pożyczyłeś od znajomego. Nie sądź, że skarcimy cię za brak ambicji. Na to, by przekonać się, co można wycisnąć z maszyny, masz jeszcze czas. Ale nawet gdy osiągniesz wyższy stopień komputerowego wtajemniczenia, z pewnością od czasu do czasu sięgniesz po grę. To nieprawda, że gry są dla mniej ambitnych. Nie wierzę również, że kogokolwiek tak one znudziły, by nie miał nigdy ochoty do choćby krótkiej zabawy". Autor powyższych zdań, Grzegorz Onichimowski, po latach zajął się sprzedawaniem gier jako szef firmy IPS (obecnie Cenega).
Różnica w podejściu była jednak ogromna. Oto fragment artykułu o Tetrisie na Spectrum:

```
10 REM BAJTEK TETRIS
20 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLEAR 3e4: LOAD „tetris. 1"CODE
30 CLS: FOR f=64 TO 71 STEP 2: POKE 23681,f: LPRINT TAB 11;„T E T R I S": NEXT f
```

Tak, to jest program komputerowy. Wytrwały czytelnik Bajtka po wklepaniu 200 linii do Spectrum grał w swojego własnego Tetrisa!

Trudno dziś sobie wyobrazić pismo drukujące w jednym numerze ręcznie rysowane mapy do gier, kod źródłowy i artykuły futurologiczne. Bajtek swoim powstaniem wypełnił pustkę. Tematy, którym teraz poświęca się całe pisma, zajmowały w nim dwie strony. Cieszmy się więc, że dziś mamy do wyboru kilkadziesiąt tytułów i wspomnijmy ciepło miesięcznik, od którego to wszystko się zaczęło. ■



Rysowane odręcznie mapy tworzyły klimat pisma, który dzisiaj, w epoce elegancji z programów graficznych, nie miałby racji bytu

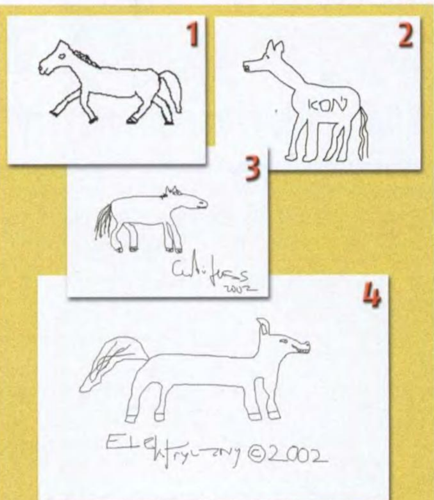




MASZ GRUPĘ KRWI? TO PRZYKRE! Z NAMI TO PRZEŻUJESZ!

Zwierzaki

W tym miesiącu zbadaliśmy korelację między zauważoną plastycznością wypowiedzi a zdolnościami plastycznymi redaktorów TS-A. Stwierdziliśmy całkowity brak zależności



Koń, jaki jest, każdy widzi. Nie każdy jednak wie, jak konia widzą inni. Zespół Tyldy poprosił redaktorów TS, by wykorzystując swój aparat krytyczny, zanalizowali postać konia w Medievalu. Analiza przerodziła się w annalizę i wyszła z tego kupa śmiechu, z przewagą kupy, niestety. Jury uznało za najlepsze konia-jamnika i konia-tapira. Za miesiąc narysują bobry... z Larry'ego 7

Strzelec

23.11 - 22.12

Strzelec to wielki idealista, więc przez cały czas obowiązywania tego znaku będziemy walczyć o wielkie ideały. I nieważne, czy budujemy komunistyczną republikę w Tropico czy rozprawiamy się z mutantami w The Thing.
W słuszności celu utrzyma nas trygon Jowisza do Plutona. Nie porzucajmy zatem Civilization III. Do 8 grudnia za sprawą Merkurego w Strzelcu kręcić nas będą rozgrywki sieciowe Battlefield 1942. Uran w przyjaznym Wodniku da nam ostrych przeciwników, a Saturn w opozycyjnych Bliźniętach zapewni ciężką walkę. Od 4 grudnia koniunkcja Wenus i Marsa. Złap się za Conflict: Desert Storm albo idź na Randkę z nieznajomą. Będzie ostro!
Dziesiątego grudnia koniunkcja Słońca i Plutona: nic cię nie odciągnie od walki, nawet gdy zasiądziesz przy Ninie. Ciągle utrzymuje się wielki trygon Marsa, Saturna i Urana dobry dla pilotów w CFS-ie 3. Opozycja Jowisza i Neptuna zadziała Ci na wyobraźnię. Icewind Dale II przeniesie Cię w inny świat. Harmonijny aspekt Urana w Wodniku i Saturna w końcówce Bliźniąt to najwyższy czas na porządki w savegame'ach.

Wasza Astrologini Anahella



Strzelec Hitman: trafia część ofiar od tyłu

Panowie (,) bez jaj

Jako przedstawiciele Związku Producentów Wieprzowiny wyrażamy głębokie zaniepokojenie ciągłymi apelami o więcej jaj w tekstach. Zdajemy sobie sprawę z siły public relations Stowarzyszenia Jajcarzy Polskich, jednak uważamy za niedopuszczalne uleganie ich prymitywnej propagandzie i drukowanie porażających niedorzeczności w wysokonakładowym piśmie. Żałosna publikacja pod hasłem Dwugłos eggspertów stanowi kryptoreklamę niskogatunkowych jaj wielkości orzecha włoskiego (XXS) i dowodzi, że wzmiankowane wyżej stowarzyszenie i jego tajni współpracownicy znają się na humorze jak kura na pieprzu. Postulujemy, abyście przestali obchodzić się z nimi jak z jajem i wywalili tę całą jajczarską propagandę z pisma na zbity ryj. Oferujemy daleko idącą pomoc i podłożenie świni we wskazanym miejscu.

86273 nieczytelnych podpisów ■

GRA SIMSONA
W TYM NUMERZE: Prisoner of War







Dariusz J. Michalski

POŻEGNANIE KRZYSIA K. • PRAWDZIWA FUNKCJA TYLDY



Ten odcinek Forum dedykujemy naszemu najwierniejszemu czytelnikowi wszech czasów, Krzysiowi Kubeczko, którego niestety rzeczywistość przywitała za zakrętem drogi. Mimo minorowego nastroju nie rezygnujemy z humoru w odpowiedziach na pozostałe listy, bo myślimy, że tego właśnie chciałby od nas Krzyś, tak fantastyczny atarowiec, że nawet niektórzy commodorowcy go polubili

PODWÓJNY AGENT

Czy Alex z TS wie o Aleksie z KŚG i na odwrót? Jak udaje się pogodzić tyranizowanie dwóch redakcji naraz? Czaju

Alex wygląda czasem na przytomnego człowieka, więc raczej wie o swojej drugiej posadzie, a przynajmniej bierze za nią pieniądze. Lepszym pytaniem jest, czy wie o tym jego żona? Wtedy musiałby przynosić całą wypłatę do domu i skończyłyby się wystawne obiadki z żeńską reprezentacją sumo.
A w tyranizowaniu nabył już sporą wprawę i jak tylko podciągnie grę w hokeja, będzie gotów do objęcia stanowiska prezydenta Białorusi. [Haszak, będziecie moim pierwszym krążkiem treningowym – Alex]



BEZ PARADOKSU

Znalazłem jedna wadę: za mało TS-u – już w dniu zakupu przeczytałem całe pismo i nie mogę się doczekać następnego... Gdyby nie RailRoad Tycoon II nie wiem, co bym zrobił. Blod

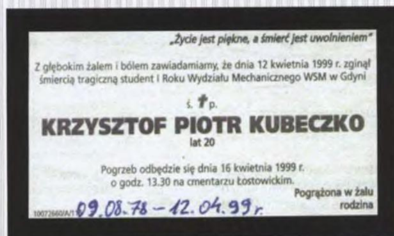
Robimy pismo w miesiąc, wystarcza na dzień czytania. Grę robiono parę lat, wystarcza na miesiąc grania. Niedawno miałem podobny problem. W pół minuty wjechałem windą na szczyt Pałacu Kultury i Nauki. Gdybym potem przez pół godziny nie popatrzył na Warszawę pokrytą mgłą, uznałbym kupienie biletu za wyrzucenie pieniędzy.



LIST MIESIĄCA

NIECH SPOCZYWA W POKOJU

Co to za TS bez Borka, Kopalnego, Naczelnego, Dżemika, a przede wszystkim Krzysia Kubeczko? teeno



„Życie jest piękne, a śmierć jest uwolnieniem"

Z głębokim żalem i bólem zawiadamiamy, że dnia 12 kwietnia 1999 r. zginął śmiercią tragiczną student I Roku Wydziału Mechanicznego WSM w Gdyni

ś. † p.

KRZYSZTOF PIOTR KUBECZKO

lat 20

Pogrzeb odbędzie się dnia 16 kwietnia 1999 r. o godz. 13.30 na cmentarzu Łostowickim.

Pogrążona w żalu rodzina

10072660/A/1 09.08.78 – 12.04.99 r.

Jeśli ktokolwiek wiąże powrót TS-u z Krzysiem, niech wie, że stary TS ostatecznie odszedł. Krzysztof Kubeczko 12 kwietnia 1999 roku zginął tragicznie w wypadku samochodowym. Miał niecałe 21 lat. Był czytelnikiem z Gdańska, który przez wiele lat w listach do redakcji TS-u gorąco bronił swego komputera, małego Atari, przed obelgami miotanymi przez commodorowców i pecetowców. Ale pisanie listów było tylko jednym z pól Jego aktywności. Żywo działał na scenie Atari, łącząc grupy jego miłośników, tworząc ziny i prowadząc gwałtowne wewnątrzśrodowiskowe polemiki. Nigdy nie poznaliśmy Go osobiście. Dla nas pozostał rzędami ręcznie zapisanych liter. Jednak wspomnienia przyjaciół pokazują Go jako wrażliwego introwertyka ceniącego szczerość i bezkompromisowość, które zjednywały Mu przyjaciół i rodziły wrogów.
Gorąco prosimy o zaprzestanie używania Jego nazwiska jako symbolu starego TS-u zarówno w listach do nas, jak i na forum dyskusyjnym. Trudno w to uwierzyć, ale On już nie żyje! Uszanujmy to, że odszedł.
Za zebranie informacji o Krzysiu serdecznie dziękuję Katance i Draconowi oraz zinowi Syzygy.

NIC ŚMIESZNEGO

Tylda jest bez sensu! Za pierwszym razem to i może trochę śmieszne, ale znowu horoskop i w ogóle to samo, tylko inaczej to nuda! Dajcie następnym razem coś takiego, co jak przeczytam, to umrę ze śmiechu. Dragon.exe

I będziemy Cię mieli na sumieniu? Nigdy! Tyldę wprowadziliśmy po to, by czytelnicy znudzili się i zdrzemnęli po emocjonującej lekturze 3/4 numeru, a następnie wypoczęci doczytali pismo do końca. Nie rozumiemy, czemu uważasz, że powinna śmieszyć.



RADA DLA PORYWACZY

Właśnie zakupiłem TS-a i sądzę, że porwałem sobie okładkę. Yoda

Kwestia kleju jest równie delikatna, jak nasza okładka. Po rozmowach z drukarnią porwania okładki stały się rzadsze, jednak porywacze nadal stanowią znaczącą grupę.
W zasadzie nie mamy prawa ingerować w intymne relacje między Tobą a Twoim egzemplarzem pisma. Jeśli jednak oczekujesz rady, spieszymy z pomocą. Z okładką należy postępować jak z kobietą. Nie, nie mam na myśli powiedzenia Jak się nie trzaśnie, to się nie zamknie. Trzeba być delikatnym, cierpliwym i wyrozumiałym. Weź suszarkę, ciepłym powietrzem muśnij wewnętrzną stronę okładki w miejscu spoczywania płyty i po sprawie. Żadnego wydzierania, żadnych wzajemnych animozji i awantur.



GRY A SPRAWA POLSKA

Czy będziecie jakoś oceniać lokalizacje gier? W końcu czytelnik musi wiedzieć, czy warto kupić polskojęzyczną wersję. Gramisan

Nie mamy osobnej oceny za lokalizację gry. W grach wydawanych po polsku nasze wrażenia z polonizacji podajemy w treści werdyktu zarówno wtedy, gdy jest doskonała, jak i wtedy, gdy jest słaba. Jeśli nic nie wspominamy, oznacza to zazwyczaj solidną rzemieślniczą pracę tłumaczy.

UNIKATOWY OWOC

Czy Krzysztof Papliński (Banan) to ten Banan z N+??? Gramisan

Tak, to ten sam ad Soul Calibura! Właśnie on! Co prawda nie tylko my go mamy, ale tylko my się nim chwalimy (z braku innych możliwości). Nikt nie ma takiego Banana, jakiego my mamy! Nasz Banan jest unikatowy! Wyjątkowy Banan na miarę TS-u, który sprosta wyzwaniu naszych czasów!

O! KRĄGŁA CENA • W CO GRAĆ Z PRENUMERATĄ

MENEDŻERIA

Październikowy numer TS-u kupiłem w kiosku, ale przy odrywaniu płyty uszkodziłem sobie okładkę. Tym razem wolałem nie ryzykować, więc nowego TS-a zakupiłem niejako przy okazji wizyty w hipermarkecie. Oczywiście był bez płyty, więc przy kasie pokazałem tylko palcem na puste miejsce na okładce. Gość przeczytał napis i... powiedział wielce oburzony, że nie jest żadnym kioskarzem, tylko poważnym kasjerem. Może zmieńcie ten napis? Bo ktoś może trafić jeszcze gorzej ode mnie. **Plast**

W dzisiejszej Polsce pęd do wysokich stanowisk jest zatrważający. Teraz nawet cieć chce być Key Managerem. Ja sam mam tak wysokie stanowisko, że muszę obniżać krzesło, by zmieścić nogi pod biurkiem, a i tak mi wiele brakuje do operatora żurawia. Dlatego w trosce o bezpieczeństwo czytelników i dobre samopoczucie kioskarzy rozważamy zmianę tego napisu na „Reklamuj u prezesa jednoosobowej placówki handlowej powierzonej mu w zarząd czasowy". Jeśli nie zmieści się całe określenie, umieścimy „Reklamuj u sprzedawcy". W sumie jak jest poważnym kasjerem, to stać go na leczenie kompleksów u porządnego specjalisty.



SKOJARZENIA

Nazwa działu SMS i jego logo są strasznie tandetne. Kojarzą się z dresiarzami, których zainteresowanie przykuwają tylko rzeczy kojarzące się z komórą. SMS-y atakują nas zewsząd, także w audiotele i nie trzeba ich wciskać tam, gdzie nie bardzo pasują. Proponuję dla działu jakąś konkretniejszą, a zarazem neutralną nazwę, na przykład Krótko czy Skrótem. Albo coś równie technokratycznego jak SMS, a mianowicie Ping!. **Blase aka Pewien Facet**

Generalnie bardzo lubimy, jak się wszystko ze wszystkim kojarzy, bo jako stare grzyby wyrośliśmy na aluzyjnych dowcipach i kabaretach, w których nie dało się mówić otwartym tekstem. W wypadku tej jednej nazwy chcemy, by nie była kojarzona z niczym innym poza Short Message Service, czyli krótkimi informacjami tekstowymi. Ludzie, którzy wymyślili tytuł tej rubryki, nie wiedzą za bardzo, jak wygląda dres, złote łańcuchy od szyi po kostki, czarne BMW serii 7, choć mają pewne wyobrażenie o blondynce, jaka powinna w takim samochodzie siedzieć. Nazwy proponowane przez Ciebie są ciekawe, ale Westerplatte broniło się siedem dni. My też nieco powalczymy, zanim ulegniemy w tej kwestii.



TWARDA PRENUMERATA

Wasz arkusz prenumeraty jest mało intuicyjny i za ciemny. Przez niego zamiast prenumeraty Top Secretu chciano mi wcisnąć jakiś badziew. Wiem, że to nie do was ta gadka, ale czy z gośćmi z prenumeraty da się wygrać?! **Michał Szaniawski**

W gruncie rzeczy wygralibyśmy z nimi we wszystko: Warcrafta III, Battlefielda 1942 i FIFĘ 2003. Wygralibyśmy w wojnę i cymbergaja, nawet na fortepianie, choć karty się ślizgają. W porównaniu z naszymi specjalistami od wygrywania ludzie z prenumeraty są ciency jak kompot z desek. Ale gdy przyjdzie do negocjacji wyglądu strony o prenumeracie, nawet negocjator Jan Truszczyński oddałby pole. W tej kwestii goście z prenumeraty są elastyczni niczym lina cumownicza kontenerowca i nasze starannie przygotowane argumenty odbijają się od nich, jak Neil Armstrong od powierzchni Księżyca. W ostateczności wyślemy ich do ustalania warunków przystąpienia Polski do UE i wtedy cichcem wprowadzimy zmiany do kuponu prenumeraty. Może się uda już w przyszłym numerze.

BŁĄD TFURCZY

W numerze 11/2002 w dziale NEWS znalazła się zapowiedź Gothika 2. Redaktor poinformował graczy, że podczas, gdy w Gothiku 1 postaci składały się ze 100 (stu) wielokątów, w Gothiku 2 postaci będą składać się z 500 wielokątów. Rozumiem, że błąd wynika z ignorancji redaktora w dziedzinie grafiki. Jest to całkiem zrozumiałe, ale niedopuszczalne w gazecie. Nie grałem w Gothika, ale jako grafik 3D mogę wam powiedzieć, że ze stu wielokątów można zrobić stołek albo garnek (i to bardzo kanciasty), a nie postać! Obawiam się, że postaci w Gothiku składały się ze stu TYSIĘCY wielokątów. **Paweł Szczepanek**

Jeśli to jest błąd, to nie nasz, a twórców gry (nie żebyśmy na nich zwalali). Jeszcze raz przejrzeliśmy odpowiedzi jednego z jej autorów i wynika z nich jasno, że jest tam 100 i 500 wielokątów. Rozumiem, że takie liczby stanowią konflikt z rzeczywistością, ale pierwsza Lara Croft wedle dostępnych informacji wyglądała jak pięć garnków, choć w pewnych miejscach przypominała bardziej wyciskarkę soku z cytryny.



JEDNAK SIĘ RÓŻNIMY

Uwadze ludzi zarzucających wam komercjalizację i zniżanie się do poziomu konkurencji umknął pewien subtelny szczegół. Otóż nie zauważyli oni, iż cena TS-u wynosi 15 PLN. Nie 14,99 ani 15,99, lecz właśnie 15 (jaka to ładna i okrągła liczba). Nawet najwięksi krytycy powinni uznać, że dzięki temu nadal jesteście pismem innym niż wszystkie. Z drugiej strony może warto się nad tym zastanowić. W końcu spece od marketingu z całego świata nie mogą się mylić... **Ninail**

Idąc tropem większości, powinniśmy natychmiast iść na bezrobocie. Przecież trzy miliony bezrobotnych nie mogą się mylić!
Z drugiej jednak strony miło, że doceniłeś naszą odmienność. Co prawda znam bardziej okrągłe liczby, na przykład zero, ale jakoś nie mam śmiałości zaproponować jej naszemu wydawcy. W najlepszym wypadku potraktowałby to jako kiepski dowcip, w najgorszym jako propozycję wysokości moich poborów w kolejnym miesiącu.



TANI ALBUM

Jesteście moim zdaniem stanowczo za drodzy, powinniście kosztować maksymalnie 12,99 złotych. Nie wiem, dlaczego wasze pismo kosztuje tak dużo. Powinniście też dawać dłuższe recenzje gier, bo obliczyłem, że de facto 79,9 procent tego waszego pisma to jakieś rysuneczki. **Wal-hamer**

Nie kosztujemy mało, to fakt, ale są jeszcze droższe pisma o grach (i to niejedno)! Wydając 15 złotych na Top Secreta, nasi czytelnicy dostają magazyn o odpowiedniej do ceny jakości. Mam tu na myśli zarówno najważniejszą dla nas jakość tekstów, jak i jakość druku, papieru oraz formę wydania płyt (pudełko, książeczka). A od tego numeru osładzamy wam życie, także dodając dwie premierowe pełne wersje gier – obyczaj ten zamierzamy utrzymać jako nową świecką tradycję.
Jednak Twoja uwaga o rysuneczkach uprzytomniła nam, że w zasadzie osiągnęliśmy już proporcję tekstu i obrazu spotykaną w albumach z malarstwem. Czy Ty wiesz, ile kosztują albumy? Najmarniej 50 PLN! I nie chcesz dać 15 za aktualny album rozrywkowej grafiki komputerowej?! Ci ludzie zupełnie nie czują okazji...



NASTĘPNA RANDKA Z TOP SECRETEM PO NOWYM ROKU

W grudniowym numerze pojawiły się wszystkie teksty zapowiedziane w listopadowym. To niebywałe wydarzenie postanowiliśmy uczcić kolejną porcją wróżenia z fusów

RAPORT

The Sims Online

Simsy po wielu singlowych dodatkach wreszcie wchodzą do sieci. Na podstawie wersji beta sprawdzamy, czym skończyło się wprowadzenie do rozgrywki trybu wieloosobowego. Gdzie pracować i jak znaleźć pracę? Czy rzeczywiście daje się imprezować dzień i noc? Jak obronić się przed złodziejami? Spróbujemy odpowiedzieć na to pytanie, jednocześnie zastanawiając się, czy sieciowa zabawa w życie nie zaczyna niebezpiecznie zbliżać się do symulacji prawdziwego życia.



TAPETA

O.R.B.: Offworld Resource Base

Wieki temu imperium galaktyczne podzieliło się. Rozpoczęła się totalna wojna domowa. Ten wstęp wbrew pozorom nie pochodzi z Gwiezdnych wojen, a z O.R.B., nowej strategii czasu rzeczywistego, która ma nadzieję stanąć w szranki z samym Homeworldem 2. Sporo już wiadomo o samej rozgrywce, ale tym, czym O.R.B. nas zaskoczy, ma być nieprawdopodobnej jakości grafika. W naszej Tapecie pokażemy, jak wygląda kosmos, w którym ścierają się gigantyczne statki strzelające wiązkami laserowymi, których grubość mierzy się w metrach.



Wielkie bitwy na statycznych obrazkach wyglądają niesamowicie. Ciekawe, jak będzie w akcji

WERDYKT



Kampania dla pojedynczego gracza już po kilku misjach robi się trudna

Age of Mythology

Sprawdzamy, czy kampania dla pojedynczego gracza jest równie dobra co zbadana przez nas w raporcie rozgrywka sieciowa.

Combat Flight Simulator 3

Symulatory lotnicze to nadzwyczaj specyficzny gatunek, dlatego też o werdykt poprosiliśmy znanego specjalistę.



Naloty bombowe na fabryki to chleb powszedni niemieckich pilotów

PORADNIK

Mafia

Tommy Angelo przez wiele lat piął się w górę w strukturach mafii don Salierego. Historię jego życia poznajemy wprawdzie w dużym skrócie, ale niektóre zadania potrafią doprowadzić najlepszych graczy do bezsilnego szlochu.

W naszym poradniku nie tylko opisujemy wszystkie misje z głównego wątku fabularnego, ze szczególnym uwzględnieniem najtrudniejszych zadań, ale również rozkładamy na czynniki pierwsze obłędnie trudny tryb Wolnej Jazdy Ekstremalnej (Freeride Extreme). Przyglądamy się również arsenałowi, z którego korzysta nasz bohater i radzimy, jak uniknąć aresztowania.



Pokażemy sposób zdobycia wszystkich ukrytych aut

STOPKA REDAKCYJNA



pierwszy polski magazyn o grach
założony w 1989 roku

Redaktor naczelny:
Aleksy Uchański Alex
Redaguje zespół:
Marek Bartosiewicz
Wiktor Cegła
Jakub Kowalski Cubituss (red. meryt.)
Dariusz J. Michalski Sir Haszak (red. meryt.)
Michał Nowakowski Elektryczny (red. meryt.)
Krzysztof Papliński Banan
Marcin Perłowski Pereuka (grafika)
Kamil Ruszkowski RooS (webmaster)
Wojciech Setlak Zgredaktor (z-ca red. nacz.)
Maciej Simiński Simson
Marta Stanisławczyk Tweetuch (grafika)
Romuald Wawrzyniak (CD-ROM)
Jacek Wesołowski Zillameth
Piotr Wojtania Chowaniec (CD-ROM)
Tadeusz Zieliński Zooltar
Korekta:
Maria Lipszyc
Redaktor techniczny:
Marcin Góral Lobo
Projekt graficzny:
Piotr Grzybowski, Piotr Piecko,
Jürgen Thies, Marta Stanisławczyk
Adres redakcji:
TOP SECRET
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
Http: www.top-secret.pl
E-mail:
tajne@top-secret.pl
Telefon:
(0 prefiks 22)
608 41 13
Faks: (0 prefiks 22)
608 42 93



Prenumerata przez internet:
(cały świat) www.ruch.pol.pl
Egzemplarze archiwalne tel. 608 40 02

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy
i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
Adres:
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181,
Ochota Office Park
Recepcja tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa:
Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny:
Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy:
Marcin Przasnyski Martinez
Dział Reklamy:
Dominik Tzimas (Dyrektor),
Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski
tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations:
Marzena Daszkiewicz
(Dyrektor) tel. 608 41 02,
Aneta Pacuszka tel. 608 41 79
Dział Promocji:
Agnieszka Kamola (Dyrektor) tel.
608 40 66, Dariusz Kołtko tel. 608 42 63
Sponsoring:
Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76,
Blanka Muraszew tel. 608 40 88
Dział Prenumeraty:
Łukasz Szmigrodzki tel. 608 42 06
Dział Kolportażu:
Janusz Snarski (Dyrektor) tel. 608 40 01
Produkcja:
Elżbieta Garncarczyk
(Dyrektor) tel. 608 41 44
Księgowość:
Janusz Bąk tel. 608 40 30
Druk:
WINKOWSKI Sp. z o.o., Piła
tel. (067) 212 76 16

KUPUJĄC DOBRĄ GRĘ, PŁACIMY TEŻ ZA KILKA SŁABYCH

Dżentelmeńsko o pieniądzach

Gry to świetny biznes. Ale tylko hity. Gnioty to wielkie straty. Mimo deklarowanych wartości artystycznych i estetycznych gier robi się je tylko dla pieniędzy

Wielka polska wytwórnia płyt CD i DVD pochwaliła się ostatnio, że zabezpiecza płyty przed kopiowaniem. Informacja zatoczyła parę kółek w mediach, wywołała zrozumiały zachwyt i nadzieję (nareszcie przestaną kraść ci wstrętni piraci!), aż trafiła do naszego komputerowego zaścianka. Boki zrywać! Nawet dwunastolatek z nagrywarką wie, że nie istnieje skuteczne zabezpieczenie, za to wszystkie po równo wprawdzie utrudniają życie, ale legalnym użytkownikom. Płonna nadzieja, że piraci przeczytawszy komunikat firmy połamią swoje stoliki w geście rozpaczy i zmienią branżę. Po co było robić szum, przecież za chwilę trzeba będzie ogłosić, że cudowny system jest już złamany i piraci na nowo uprawiają swój niecny proceder, przynosząc wydawcom kolejne straty.

Cała sprawa to drobiazg i można by na tym ją zakończyć, ale niechcący wrócił szeroki jak rzeka temat piractwa. To znaczy, nielegalnego kopiowania gier. Niestety, problem nie do rozwiązania, czy to chodzi o Ormian, czy o przegrywanie nowości u kumpli. Na niesforną młodzież prawdopodobnie nie zadziała nawet najnowsza metoda profesora Kaczyńskiego (testowana przeciwko bandytom z warszawskiej Pragi), czyli zaklęcie „Spieprzaj, dziadu". Nie pomogą też wyrafinowane systemy zabezpieczeń, Safediski, Laserlocki czy inne SecuROM-y, bo wszystko jest do obejścia, do złamania i do powielenia.

Kupno komputera to dopiero początek wydatków. Gry co prawda znacznie staniały, ale wciąż są kosztownym luksusem

Z kopiowaniem nikt jeszcze nie wygrał, ale istnieje sprytny sposób na kopiarzy: opłaty od nośników i urządzeń powielających. Płaci się je ukryte w cenie każdej czystej kasety VHS, magnetowidu, kserokopiarki, a niedługo płyt CDR i – kto wie – może nawet czystych kartek. Co się z tymi pieniędzmi dzieje i dlaczego przepadają bezpowrotnie w kasach tajemniczych organizacji zbiorowego zarządzania prawami autorskimi, to temat na inny tekst i do innego pisma. Pieniądze te są regularnie ściągane, choć fakt ich zapłacenia na przykład w cenie usługi kserowania książki nie jest równoznaczny z zalegalizowaniem tej czynności. Ale książek się nie opłaca kserować, bo ich ceny dawno ustabilizowały się na ludzkim poziomie.

Jedyną skuteczną bronią przeciwko piractwu okazuje się więc kombinacja wysokiej jakości i niskiej ceny. To i tak nie odbiera chleba piratom, tylko więcej daje go w legalnym obrocie. Mam nieustająco złe wieści dla wydawców słabych gier: publika w dalszym ciągu nie daje się nabrać.

Ciekawe zjawisko zaobserwowałem za to na polskich półkach: odwrotność ceny wyraża stopień wiary wydawcy w produkt. Gorsze gry mają na odczepnego wysokie ceny, przynajmniej 100 złotych, bo i tak się nie sprzedadzą, więc niech chociaż frajerzy zapłacą więcej. Dobre i bardzo dobre kosztują coraz mniej, żeby jak najlepiej zeszły, żeby tylko ludzie nie polecieli do piratów, bo przecież różnica niewielka. I bardzo dobrze, chociaż to chwilowa anomalia ostatnich kilku lat. Lepsze rzeczy powinny być droższe i będą, bo cena komunikuje też jakość.

Wysoka cena zachęca natomiast do szukania zamiennika i w takich oto cieplarnianych warunkach wyhodowało się piractwo. Nie jest łatwo zapomnieć, że czysta płyta kosztuje dwa złote, a w produkcji przemysłowej jeszcze mniej. Trudno się wyciąga stówę z kieszeni i płaci za pudełko z grzechoczącym w środku kompaktem, gdy można by mieć za nią pięćdziesiąt czystych i nagrać co dusza zapragnie. Bolesna prawda, ale gorzej, że grzech uchodzi płazem i wina pozostaje bez kary. Bo jak na razie walka z piractwem toczy się wyłącznie na polu osobistej etyki. Panowie w niebieskich mundurach sporadycznie i na pokaz zaganiają Ormian do furgonetki. Dlaczego rzadko i bez skutku, wiedzieć chyba nie chcę, tak samo jak nie chcę dostać pocztą tykającego upominku od lobby skośnookich przedsiębiorców.

Trzeba zdać sobie sprawę, że my, potulni konsumenci nowoczesnej kultury, jesteśmy na wielką skalę bici po kieszeni. Przepłacamy za sprzęt i programy, za gry, za filmy na DVD, za muzykę. Finansujemy postęp, rozwój technologiczny, spłacamy nietrafione inwestycje i – co ważne – zwracamy wydawcom zyski utracone na piractwie. Płacimy też za szybkość i pierwszeństwo, bo gdyby trochę zaczekać, to film stanieje, muzyka słuchana w radio obrzydnie, a gra wyjdzie na cover CD. Z przepłacaniem trzeba się pogodzić, zwłaszcza że nie mamy wyjścia. Rozrywka z górnej półki kosztuje drogo i nie stanieje. Za darmo (choć też nie całkiem) jest telewizja. Nie polecam.

Warto jeszcze dodać, że do autora, kompozytora, czyli ogólnie twórcy wartości niematerialnych zaklętych na srebrnym krążku, trafia niewielka część kwoty płaconej przez nas w sklepie. Zwykle jest to kilka, najwyżej kilkanaście procent ceny. O ile lepiej byłoby zapłacić mu bezpośrednio i radośnie podzielić się oszczędzoną różnicą! To niestety niewykonalne, choć podobno nadal realne, mimo że zawiodły wszelkie modele e-commerce, które miały załatwić dystrybucję elektronicznych produktów elektroniczną drogą. Może warto jednak do nich kiedyś wrócić, bo od razu spadną straty ponoszone przez wydawców na towar zalegający w magazynie. A wtedy gry nareszcie stanieją, bo płacić będziemy tylko za to, co na płytce i za samą płytkę, a nie za serię niepowodzeń towarzyszących nietrafionym decyzjom wydawcy.

Nie, raczej nie stanieją. To rynek producenta, a nie konsumenta. Dobrych gier jest wciąż za mało, a za nie jesteśmy gotowi zapłacić drożej, prawda? Wydawca też o tym wie, no i musi się na czymś odkuć! ■



fot. PBEC 2000

Opłaca się robić gry, ale jeszcze bardziej konsole. Sony przyznaje, że już od 2000 roku zarabia więcej na grach niż na całej elektronice, mimo że sprzedaje ich pięć razy mniej – jak twierdzi doradca zarządu tej megakorporacji